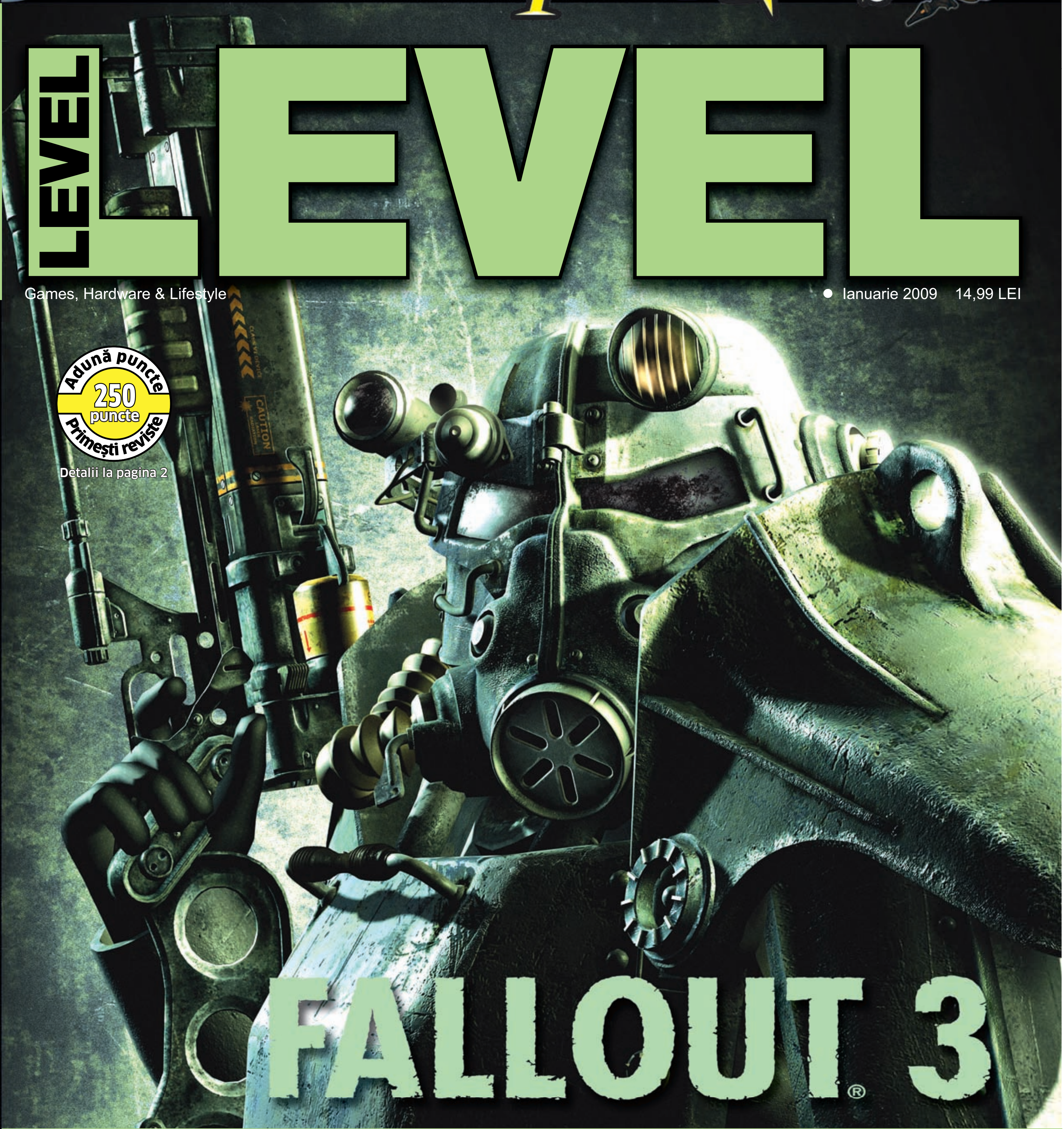
DVD-9GB JOC FULL: PSYCHONAUTS

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

● Ianuarie 2009 14,99 LEI









REVIEW LEGENDARY ▸ SILENT HILL: HOMECOMING ▸ WORLDSHIFT ▸ STCC – THE GAME ▸ WARIO LAND: SHAKE IT! **PREVIEW** F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN ▸ KILLZONE 2 **SPECIAL** ▸ SILENT HILL: ORIGINILE GROAZEI ▸ SHADOWS OVER CAMELOT **INDIE** STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE - EPISODE 1 **RETRO** HALF-LIFE RETROSPECTIVE **LYFESTILE** 2009: A TRUE STORY **HARDWARE** TEST COMPARATIV –MOUSE TOP 10

LEVEL Ianuarie 2009
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN ■ LEFT 4 DEAD ■ WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH-KING ■ FABLE 2 ■ FALLOUT 3

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol, Mihai Mandache

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona_popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

The Casual Effect

Trecând peste faptul că Moş Craciun este un gras care abia se ţine pe picioare, doborât de greutatea burdihanului şi a guşei, nu am cum să nu simt tentaţia simplificării, ce se manifestă, de la o vreme încoace, prin birourile marilor distribuitori/producători de jocuri. Tendinţa se vede clar în cazul celor mai profitabile francize ale acestora, odinioară jocuri provocatoare din punct de vedere al gameplay-ului, la nivel tactic şi logic. Se insistă prea mult pe grafică, care trebuie să fie din ce în ce mai fotorealistă, şi simularea legilor fizicii în diverse forme ca artificiu vizual. De ce să simplifici restul? Numai pentru bani? Ce întrebare... Nu ai cum să nu observi transformarea unor francize, considerate odinioară de nişă sau pur şi simplu prea greu de digerat pentru mintea unui copil de 14 ani, în producţii „cinematografice" pentru sugari. Previzibilitatea şi linearitatea riscă să devină o modă chiar şi în cazul celor cu mulţi bani, iar uşurinţa în utilizare de către oricine un scop în sine. Păi, deh, dacă aşa poa' să-l joace şi Mitică din clasa a doua cu bunica de la etajul trei, mai storc niscaiva dolărei. Jocurile au ajuns, în unele cazuri, să se joace singure, jucătorul fiind redus la stadiu de simplu spectator prin simpla apăsare a unei taste. Interactivitate scăzută, poveste colorată, manevre şi comenzi simple înseamnă, logic, jocuri pentru toată lumea. Adică bani mai mulţi pentru visteriile distribuitorilor şi un timp de producţie mai scurt pentru fiecare titlu în parte. Aşadar, jocurile devin din ce în ce mai accesibile, în condiţiile în care goana după profit nu pare să cunoască bariere. „Interactivitate? Nah..." Numai jocuri pentru mase şi mase de manevră. Mie ce-mi iese?

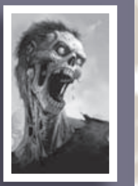
■ **KiMO**



CUPRINS

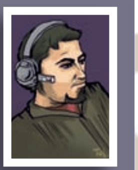
KiMO

1. Left 4 Dead
2. Fable 2
3. Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 1



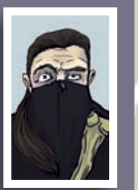
Koniec

1. World of Warcraft: Wrath of the Lich-king
2. Fable 2
3. STCC – The Game



cioLAN

1. Left 4 Dead
2. Fable 2
3. Wario Land: Shake It!



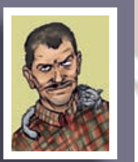
BogdanS

1. Nikon D90
2. EVGA GTX 260 Core 216
3. Dell Studio Hybrid



Marius Ghinea

1. Left 4 Dead
2. Fallout 3
3. Silent Hill: Homecoming





Fallout3

Cu poveşti şi personaje, seria Fallout este un circ postatomic monstruos, un iad în care fiecare povestire pare a descrie o bolgie a degradării, a descompunerii unei lumi moderne cu nimic evoluată de tehnologie şi cu mult involuată prin confruntarea cu cele mai cumplite feţe ale morţii.



Secţiunea Lifestyle a devenit mai bogată cu două pagini. Intră în scenă 2009: A True Story, un proiect web cu mari şanse de a deveni cult.

2009: A True Story



Există inovaţie curajoasă, semnificativă şi trucurile care să te facă să te implici în poveste în cel mai nou joc din serie?

Silent Hill: Homecoming

Silent Hill: Originile groazei



Ultimul episod al seriei despre Silent Hill nu avea cum să pice mai bine. Să aflăm de ce ne este frică.



Killzone 2

În exclusivitate pentru PlayStation 3, Killyone 2 se pregăteşte să detroneze FPS-urile care au scris istoria ultimilor ani pe console. Oare va reuşi?

Left 4 Dead

Left 4 Dead este jocul care ar putea detrona Counter-Strike. Cel mai probabil n-o s-o facă, dar asta nu-l va împiedica să primească premiul pentru cel mai bun multiplayer al anului 2009, dacă își face temele.





Fable 2

Jocul în care descreierații din Monty Python se întâlnesc cu Charles Dickens și stau la o tacla...



Un joc devenit de mult fenomen internațional, mijloc de trai pentru unii și stil de viață pentru alții, World of Warcraft este de departe jocul cel mai jucat din istoria jocurilor pe calculator. Wrath of the Lich-king vine să îl completeze.

World of Warcraft: Wrath of the Lich-king

LEVEL DVD

Demo
Madagascar: Escape 2 Africa / Pro Evolution Soccer 2009 / Tomb Raider: Underworld / A Vampyre Story

MODs
Portal: Prelude 1.1.0

MEDIA

Filme
Alpha Protocol / Batman: Arkham Asylum / Company of Heroes: Tales of Valor / Disciples 3: Renaissance / F.E.A.R. 2: Project Origin / Prince of Persia / Soldner-X: Himmelssturmer / Warhammer 40,000: Dawn of War II / Yakuza 3

Imagini
The Chronicles of Spellborn / Dragon Age / Empire: Total War / Street Fighter IV / Stormrise / Star Wars: The Old Republic

Wallpaper
Damnation / Fallout 3 / Little Big Planet / Playboy: The Mansion / Sacred 2: Fallen Angel

Screensaver
MotoGP 08

Drivere
ATI Catalyst 8.11 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 180.48

Patch
Far Cry 2 1.01 / FIFA 09 patch 2

Antivirus
AVG Free Edition 8.0 Build 176a1399 / Trojan Killer 1.3.3.2

Freeware
ATI Tray Tools 1.6.9.1368 Beta / aTuner 1.9.83.17792 / K-Lite Codec Pack Corporate 4.2.5 / Universal Extractor 1.6

Shareware
EF Commander 6.80 / O&O Defrag Professional 11.1 Build 3362

EXTRA
Freeciv 2.1.7 (versiune completa) / Psychonauts Playing Cards / LEVEL DVD Finder

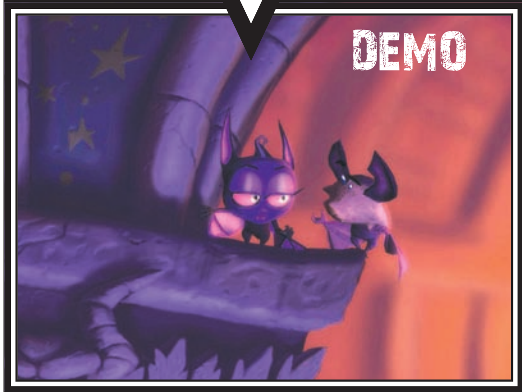


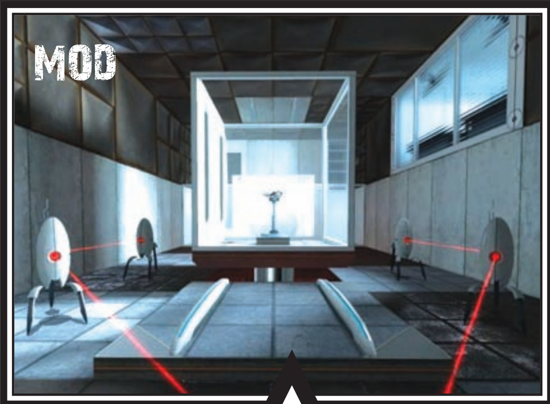
PRO EVOLUTION SOCCER 2009 - Japonezii dau lecții de fotbal. Mai bun decat FIFA 09?! Aflați în următoarea ediție.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD - Lara Croft și-a întors din nou nurii spre noi. N-o dezamagiți, flăcăi...



A VAMPYRE STORY - O foarte amuzantă aventură cu vampiri și vampe ca în vremurile bune.





PORTAL: PRELUDE - Noi puzzle-uri pentru fanii jocului Portal!



FREECIV 2.1.7 - Cucerește-ți vecinii cu cea mai nouă versiune a city builder-ului Freeciv.

F.E.A.R. 2: Project Origin - Fanii întreabă, producătorii răspund.



NOTĂ: Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!


MIRROR'S EDGE
AU ELIMINAT TOATĂ VIAȚA ȘI ENERGIA PE CARE LE-A AVUT VREODATĂ ACEST ORAȘ.
LE VOI DOVEDI CA AU DAT GREȘ.
NU EXISTĂ CALE DE ÎNTOARCERE
MIRRORSEDGE.COM
16+
www.pegi.info

PSYCHONAUTS





După cum ne-a obişnuit ani de-a rândul, Tim Schafer şi-a colonizat „planeta" cu o serie de personaje care mai de care mai colorate şi mai pitoreşti. Deşi Psychonauts pare doar un simplu „platform", nu trebuie să uităm „cazierul" impresionant al lui Tim. Mintea lui bolnavă a fost locul naşterii unora dintre cele mai amuzante şi mai complexe personaje ale lumii digitale. Ei bine, personajele care populează lumea bolnavă a lui Psychonauts nu se abat cu nici un milimetru de la „standardele" impuse de Days of Tentacle şi Grim Fandango. Ba mai mult, ni se oferă şansa de a pătrunde adânc de tot în mintea lor, şansă pe care ar fi păcat să o rataţi.

Eroul thrillerului nostru tragi-comico-psihologic este tânărul Raz, un puber cu grave prob... err... puteri psihice (un cap imens este primul indiciu că în tânărul nostru zace o mare putere), al cărui vis este să ajungă membru al faimoasei celule de psihoterapie neconvenţională, Psychonauts. Pentru a-şi îndeplini visul, Raz se strecoară într-o tabără de antrenament a copiilor cu antecedente parapsihologice, unde va încerca din greu să se integreze în societatea multilateral psihopată a oamenilor cu creierul cât bostanul. Drumul către străfundurile subconştientului este anevoios şi presărat cu mari pericole (o mică manie, o depresie înarmată până-n lobul frontal), dar cu ajutorul lui Dumnezeu şi al telekineziei, Raz al nostru reuşeşte să-şi îndeplinească visul.

O mare parte din timp o veţi petrece în locul unde se întâmplă magia, în minţile personajelor, încercând să reparaţi câte o rotiţă care a luat-o razna. După cum nu veţi găsi două creiere identice, nici în Psychonauts nu veţi întâlni două tărâmuri la fel. Fiecare „lume" este diferită şi reflectă în întregime personalitatea „utilizatorului". Memorabilă este excursia în subconştientul instructorului „Morry" Oleander, o lume bântuită de fantoma războiului, unde bombele cresc în copaci, muşeţelul seamănă izbitor de mult cu o grenadă ofensivă, iar brebeneii emană un puternic miros de salpetru. În fine, măreaţa idee e că level designerii au fost munciţi până la epuizare.
Pentru a atrage şi mai mulţi muşterii, la originalitatea level designului se adaugă o libertate de mişcare rar întâlnită într-un platform. Puteţi renunţa oricând la îndeplinirea unui obiectiv care pare prea dificil, pentru a încerca altceva mai simplu, iar când vă simţiţi pregătiţi să faceţi faţă provocării, nu vă împiedică nimeni să reapucaţi taurul de coarne.

În afară de clasicele provocări lansate de un platform ca la carte (acrobaţii, acţiune furibundă şi puzzle-uri inteligente), eroul nostru este obligat să se ocupe puţintel şi de dezvoltarea intelectului şi, implicit, a puterilor paranormale. Această „evoluţie" este condiţionată de colecţionarea „bagajului emoţional" pe care fiecare minte bolnavă îl cară după ea mai ales în vacanţele de la balamuc. Într-un final, după o groază de alergătură, când începeţi să aruncaţi oameni şi obiecte în stânga şi-n dreapta cu puterea minţii (unii o numesc telekinezie), o să vedeţi că a curăţa mintea pacientului de orice urmă de povară emoţională este o acţiune plină de satisfacţii.

Ieşită parcă din mintea unui consumator înrăit de LSD (poate de-aceea ghidul vostru prin mintea agentului Nein este un iepure alb), grafica din Psychonauts este, la rândul său, o nesecată sursă de zâmbete. Care zâmbete se vor transforma în hohote de râs la apariţia câte unui personaj mai ciudat (dacă se poate vorbi de aşa ceva). Sunetul este la rândul său impecabil, pentru că Schafer a apelat la nişte vechi prieteni de-ai lui, Peter McCornell şi Clint Bajakian. Dacă vă întrebaţi cum am reuşit să ţin minte aceste nume, aflaţi că nu mi-a fost deloc greu. Băieţii ăştia au fost „zgomotoşii" care ne-au încântat urechile în majoritatea quest-urilor din tinereţile lui LucasArts şi, spre marea mea încântare, anul 2005 i-a prins în mare formă.

O mare bilă albă se îndreaptă agale şi în direcţia voice acting-ului. Realizate de profesionişti adevăraţi, cu o lungă istorie în lumea jocurilor „vorbite", vocile personajelor se potrivesc atât de bine personajelor încât nici nu-ţi poţi imagina că altcineva ar fi putut face o treabă mai bună.

Dacă sunteţi interesaţi de efectele LSD-ului, nu vă complicaţi cu tipul dubios de la colţ, încercaţi un Psychonauts. E legal şi e mult mai plăcut.
Dacă, în schimb, vă e dor de o burtă de râs cum n-aţi mai tras de când l-aţi văzut pe George Washington hăcuind cireşi sau pe Thomas Jefferson holbându-se la un butuc, puneţi mâna pe Psychonauts. Iar dacă sunteţi membru al bisericii Tim Schafer, o „partidă" de Psychonauts e calea cea mai scurtă către Rai; dacă nu... puţintel Psychonauts şi o să vă convertiţi urgent.



Gen	Platform
Producător	Double Fine Productions
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare	3D minimum 64 MB


PRINCE OF PERSIA
"UN CONCURENT INDUBITABIL PENTRU TILUL DE JOCUL ANULUI" – IGN
Se naşte un nou erou - Stăpâneşte stilul de luptă acrobatic al celui mai agil luptător din istorie
O lume epică şi deschisă - Deciziile tale definesc evoluţia povestirii
Un nou aliat letal - Partenera ta, Elika, este cea mai importantă armă împotriva întunericului
DECEMBRIE 2008
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
UBISOFT



MIRROR'S EDGE PC ÎN IANUARIE

EA DICE a anunțat data de lansare pentru mult așteptatul Mirror's Edge în varianta pentru PC. Jocul va fi lansat pe 13 ianuarie în Statele Unite, iar restul lumii îl va primi cu brațele deschise în data de 16 ianuarie.

De asemenea, producătorii au anunțat și primul DLC care va fi oferit gamerilor. Acesta va fi un time trial map pack, ce va include șapte hărți și va fi disponibil pentru PC, PS3 și XBox 360 pentru suma de 10 dolari sau 800 de puncte Microsoft. DLC-ul pentru PS3 va include, pe lângă cele șapte hărți, încă una gratuită.



MIDWAY ÎN PRAGUL FALIMENTULUI

Cunoscuta companie Midway se confruntă cu probleme financiare grave și stă pe marginea prăpastiei. În acest moment, Midway mai are în buzunare aproximativ 10 milioane de dolari, de care trage cu dinții încă din 31 octombrie.
Din păcate, datoriile companiei se ridică la 150 de milioane și trebuie plătite în termen de 50 de zile. Consiliul director al companiei a apelat la ajutorul firmei Lazard, specializată în financial consulting, pentru a pune la punct o strategie care să-i scoată din impas.
Dacă nu se va reuși acest lucru, atunci Midway va da faliment.

TERMINATOR – THE GAME

Anul viitor în iunie se va lansa un nou film din seria Terminator. Acesta va fi intitulat Terminator Salvation, va fi regizat de Joseph McGinty Nichol (Charlie's Angels), iar rolul lui John Connor va fi interpretat de Christian Bale. Să nu-l uităm pe James Cameron, care a contribuit din plin la scrierea scenariului.
Și dacă tot vom avea un film, de ce nu s-ar face și un joc?
Ei bine, Warner Brothers confirmă acest lucru. Jocul va fi un third-person shooter și va urmări firul poveștii din film. GRIN, echipa ce s-a ocupat de Bionic Commando, va lua taurul de coarne și sperăm că vor face o treabă bună.



CALL OF DUTY NUMĂRUL ȘASE

În cadrul unui eveniment media, în care producătorii își prezintă viitoarele jocuri firmelor de publicitate, Activision a anunțat cel de-al șaselea joc al seriei Call of Duty.
Acesta va fi intitulat Call of Duty: Modern Warfare 2, va fi realizat de echipa de la Infinity Ward, care s-a ocupat și de primul Modern Warfare, și va fi lansat în toamna lui 2009.
Oare pe când un Call of Duty în Vietnam? Sau atunci nu i-a chemat datoria?

ACTOR ÎMPUȘCAT DE TERORIȘTI



În urma atacului terorist din Mumbai, actorul canadian Michael Rudder a fost împușcat de băieții veseli, încasând trei gloanțe în timp ce lua cina la hotelul Oberoi. Actorul a fost transportat de urgență la spital, unde a fost supus unei intervenții chirurgicale ce s-a încheiat cu succes, iar acum starea sa este stabilă și se va recupera complet. Michael Rudder este cunoscut printre altele pentru vocea sa pe care o putem auzi în jocurile Far Cry Instincts, Prince of Persia: The Warrior Within (Dark Prince), Jagged Alliance și… n-o să vă vină să credeți… Splinter Cell. Ironic, nu?

„ARENA CYBER LEAGUE" - SEZONUL 5

Liga profesionista de gaming „Arena Cyber League" își anunță deschiderea sezonului 5 de înscrieri la Campionatul Român de Counter - Strike, perioadĂ care va dura 6 săptămâni.

Cu această ocazie, gamerii din toată țara sunt invitați să participe la o competiție a ambițiilor unde valoarea și antrenamentul își spun cuvântul. Finala de sfârșit de sezon se va desfășura ca și până acum, în sistem LAN - PARTY, oferind astfel gamerilor ocazia de a se întalni într-o adevarată gală a „sportului electronic". Evenimentul va fi mediatizat de Televiziunea Națională (TVR 1 - Zona IT), iar meciurile vor fi transmise LIVE prin streaming, mulțumită PBXTELECOM.

Mai multe detalii legate de această competitie și premiile pentru sezonul 5 puteți găsi pe site-ul official: www.acleague.ro

Sponsori oficiali: Intel, Steelseries, Gameszone si Gearup.
Parteneri media: LEVEL & TVR.

NAMCO BANDAI DESCHIDE UN NOU STUDIO

În dorința de a avea un impact mai mare asupra gamerilor de pe piața vestică, Namco Bandai deschide un studio numit Surge. Producătorii japonezi s-au arătat îngrijorați de faptul că jocurile produse de ei nu au aceeași atracție la public ca cele produse în Vest. Hideo Kojima, creierul din spatele seriei Metal Gear Solid și omul numărul unu de la Konami, este de părere că industria jocurilor video produse în Vest a evoluat mult față de cea din Japonia și a declarat: „Dacă vom compara cu sinceritate jocurile vestice și cele japoneze, Japonia va pierde".

Așadar, cu acest nou studio, Namco Bandai va face primul pas spre extinderea către piața vestică. Primul joc ce va purta marca Surge este Afro Samurai și va fi lansat pe 27 ianuarie 2009. În anul următor, Namco Bandai promite că Surge va aduce jocuri ce se vor încadra într-o varietate de genuri și vor fi disponibile pentru toate tipurile de platforme.



Niko Bellic
grand theft auto IV
Bun venit în Liberty City
www.rockstargames.com/iv
18+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC DVD
© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games logo, the Rockstar North logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



FABLE 2 PE PC?

N-a durat mult până ce zvonurile privitoare la o eventuală versiune pentru PC a lui Fable 2 şi-au scos năsucurile umede pe internet. N-am plecat urechea la toate, dar site-ul nemţesc www.gamona.de a lansat un zvon cu parfum de credibilitate, pe care ne-am gândit să vi-l spunem şi vouă. Deci, acesta susţine că anumite surse sigure (pe care nu le divulgă, of course, dar garantează pentru autenticitatea informaţiilor) i-au informat că oamenii de la Lionhead vor lansa Fable 2 pentru PC pe data de 15 februarie 2009. Deocamdată Microsoft şi Lionhead nu au comentat nimic legat de aceste zvonuri, dar din câte îi cunoaştem pe „microsofţi"(Fable: The Lost Chapters şi Mass Effect cu DLC-ul ăla gratuit), n-avem niciun motiv să credem că Fable 2 nu se va lipi în veci de PC-urile noastre.

ALTAIR SE ÎNTOARCE

Ubisoft susţine cu mândrie că Assassin's Creed a fost unul din cel mai bine vândute jocuri ale companiei. Şi dacă tot a prins la public şi s-a vândut în milioane de exemplare, se cerea şi o continuare. Şi o vom avea.

La o conferinţă de presă în care a prezentat raportul financiar pe ultimele şase luni, Ubisoft a anunţat prin intermediul lui Yves Guillemot (CEO Ubisoft) că jocul Assassin's Creed 2 se află în plină dezvoltare, echipa muncind din greu să atingă performanţele primului joc şi, de ce nu, să le şi depăşească.

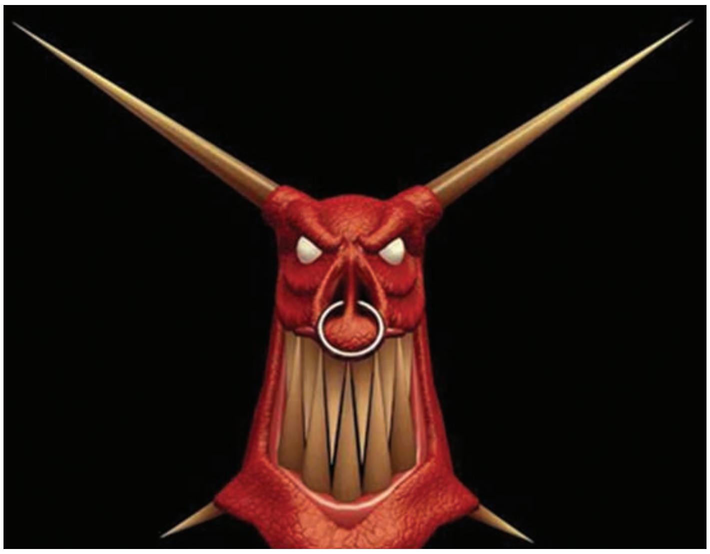
Tot ce se mai cunoaşte la momentul acesta este că acţiunea jocului se va desfăşura pe la 1700. Ştiam că va fi o trilogie, deci anunţul nu a fost o surpriză chiar aşa de mare. Ştiţi ce ar fi cu adevărat surprinzător? Un Altair ninja. Sau pirat. Sau amândouă!!!! Băi, ce acrobaţii ar executa omul la scândură.

THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF

Oamenii de la CD Projekt ne pregăteau o surpriză de proporţii, dar internetul a fost mai rapid şi le-a cam stricat marele anunţ. Mare pentru posesorii de console, deoarece noi, ăia cu PC-uri 'eftine, incapabile să ruleze The Force Unleashed, ne-am primit porţia de The Witcher cu vârf şi îndesat. Marea surpriză este The Witcher: Rise of the White Wolf, o versiune pentru console (X360 şi PS3) a popularului RPG „made in Poland". Printre altele, ni s-au promis o serie de îmbunătăţiri ale motorului grafic şi un sistem de luptă revizuit. Data de lansare este plasată la sfârşitul anului 2009. Aşteptăm mai multe detalii.

SE VOR LANSA

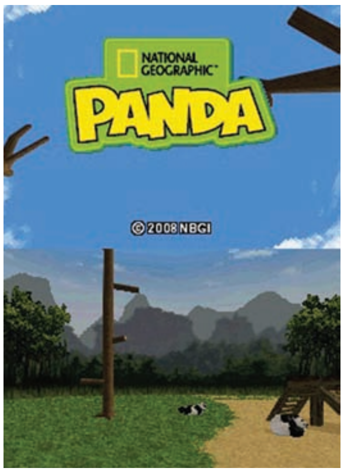
Joc	Platformă	Producător
Mirror's Edge	PC	ElectronicArts
The Lord of the Rings: Conquest	PC	ElectronicArts



DUNGEON KEEPER PENTRU CHINEZI

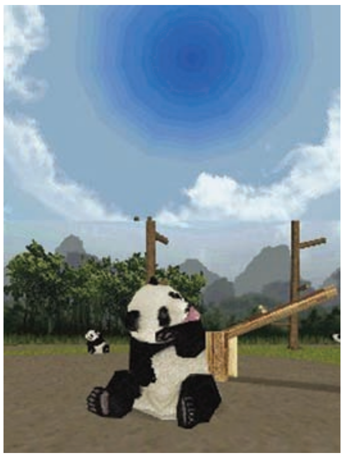
M-am bucurat tare mult când am auzit acum ceva timp că Molyneux şi-ar dori să lucreze la un sequel (sau remake) pentru Syndicate. Nici prin gând nu-mi trecea atunci că o să aud atât de curând de o altă franciză tare dragă mie, izvorâtă din beciurile bătrânului Bullfrog, şi anume Dungeon Keeper. Se pare că NetDragon, o companie chineză, a achiziţionat de la EA drepturile pentru un MMO Dungeon Keeper. Jocul va fi intitulat foarte sugestiv Dungeon Keeper Online şi va fi disponibil doar în China. Cu toate acestea, nu se exclude posibilitatea unei extinderi şi pe piaţa vestică. Implicarea EA va fi minimă. Ei doar vor întinde mâna şi vor încasa milioanele. Milioanele de dolari de la chinezi şi milioanele de înjurături de la vechii admiratori ai Reaper-ului cornut. Gata, mai mult nu pot scrie, mă apucă pandaliile când mă gândesc că s-ar putea să le treacă prin cap să procedeze la fel şi cu Syndicate.

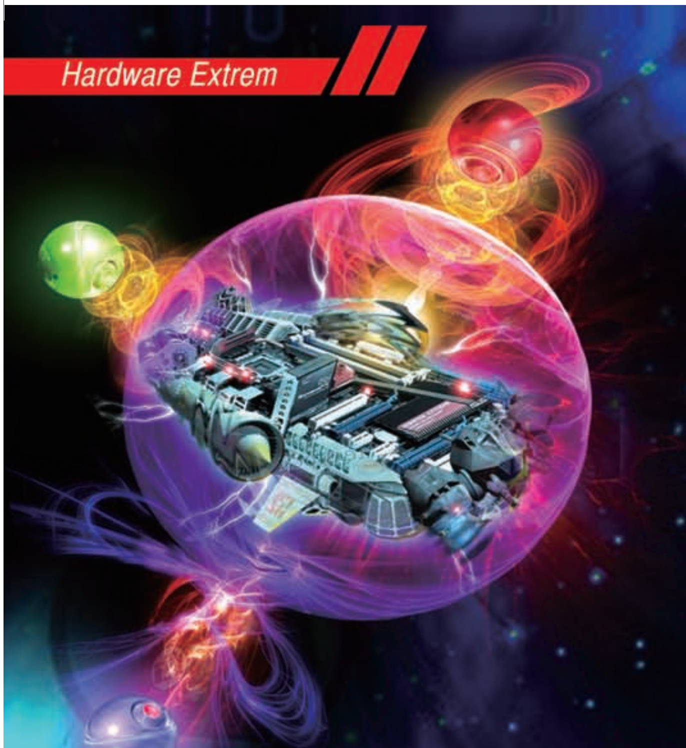
NATIONAL GEOGRAPHIC O DĂ PE JOCURI



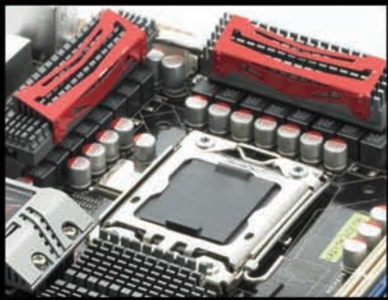
National Geographic şi-a deschis propriul studio de fabricat jocuri video şi doreşte să scoată pe piaţă, împreună cu distribuitori de marcă din industrie, jocuri bazate pe articolele din revistă şi emisiunile TV. Managerul general al acestui studio este Chris Mate, care a mai trecut şi prin curtea celor de la Bethesda şi Take Two.

Primul exemplu este National Geographic Panda, ce este lansat în decembrie şi va putea fi jucat pe Nintendo DS. Următorul joc ce va fi lansat este intitulat Herod's Lost Tome (PC, Mac, iPhone) şi va fi inspirat din tema lunii decembrie, adică viaţa regelui Irod.





Spune Salut Performanţei extreme



ML Caps: Die Grundlage dieses aussergewöhnlichen Overclocking Boards

Overclocking-ul se referă la performanţă extremă, ceea ce ASUS ROG Rampage II Extreme oferă din plin. Este dotată cu Extreme Engine – un nou sistem avansat de management de alimentare multiphase şi condensatori de polimeri multistrat (ML Caps). Extreme Engine asigură stabilitatea în timpul Overclocking-ului prin scăderea ESR (Equivalent Series Resistance) şi având grijă de componentele critice precum procesorul, memoria sistemului şi Northbridge. Acest lucru înseamnă că vei fi capabil să duci noile procesoare Intel Core i7 aproape de limite, atingând scoruri în benchmark-uri la care alţii nici nu au visat!

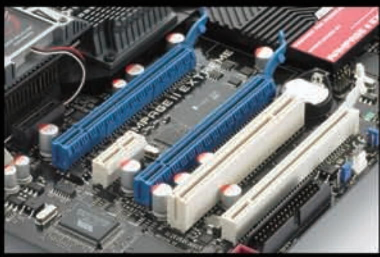
ASUS ROG Rampage II Extreme
O COMBIAŢIE PUTERNICĂ PENTRU DOMINARE CIBERNETICĂ

Prin integrarea Extreme Engine, TweakIt şi SLI/CrossFire cu tehnologia on Demand, în seria Republic of Gamers şi-a făcut apariţia -fără nici o îndoială – placa de bază perfectă pentru toţi entuziaştii.

Viteză. Putere. Stabilitate. Tot ce îşi poate dori un utilizator pasionat de overclocking de la o placă de bază cu chipset Intel® X58 se regăseşte în ASUS ROG Rampage II Extreme. Un sistem avansat de management de alimentare multiphase? Este! Schimbarea voltajului hardware real-time? Este! Suport pentru 3-Way SLI şi CrossFireX? Este! Republic of Gamers (ROG) ştie cu siguranţă că pentru a domina lumea cibernetică trebuie să ai un echipament pe măsură. Şi acesta există acum.



De ce să alegi una când le poţi avea pe amândouă?



Einfaches Auswählen der GPU mit SLI/Crossfire on Demand

SLI sau CrossFireX? Aceasta este una dintre întrebările eterne care trec prin mintea unui gamer. Acum vin veştile bune! Cu ROG Rampage II Extreme poţi beneficia de ambele sisteme, atât SLI cât şi de CrossFireX. Da, ai citit corect! Placa de bază oferă tehnologia SLI/CrossFire on Demand suportând trei plăci video în SLI sau CrossFireX. Oricare variantă alegi poţi să fii sigur de un lucru: performanţa grafică va fi la un nivel nemaivăzut de tine până acum.

Overclocking-ul hardware este în mâinile tale



TweakIt's back again now joined by a new ally – Probelt

Ai auzit de multe ori expresia „puterea este în mâinile tale”, dar ROG a urcat această expresie la un alt nivel. Placa de bază oferă două soluţii de overclocking: TweakIt şi Probelt. TweakIt îţi permite realizarea setărilor de frecvenţă, voltaj în timp real prin intermediul unui joystick amplasat pe placa de bază. Aceste setări se pot realiza chiar şi în timp ce un benchmark rulează pe calculator. Probelt scoate din calcul ghicitul, prin oferirea unor soluţii precise de identificare a opt seturi de puncte de detecţie, măsurabile prin intermediul unui multitester.

Verdictul nostru

ASUS ROG Rampage II Extreme este o combinaţie perfectă de cele mai bune tehnologii şi caracteristici existente în prezent. Este la superlativ din orice punct de vedere am privi, este o placa gata să înfrunte eroic torturile şi abuzurile unui pasionat de overclocking extrem. Din aceste motive o putem declara fără nici o ezitare: “mama” tuturor plăcilor de bază pentru entuziaşti!

SILENT HILL

Originile groazei

În acest ultim articol al seriei, vă voi povesti câte ceva despre sursele de inspirație ale seriei Silent Hill și o să mă iau un pic și de SH3.

Inspirație și concepte horror

Totul începe cu un film numit Jacob's Ladder (1990). Dacă nu l-ați văzut deja, vă recomand să o faceți înainte de a citi articolul (atenție, spoiler-e!).

Jacob's Ladder arată povestea unui luptător întors din Vietnam (Tim Robbins) care trăiește – sau i se pare mai degrabă că trăiește – o existență banală, undeva într-un mare oraș din America. Filmul începe cu niște scene din război, însă eu voi sări direct la punctul în care Jacob se trezește din coșmar într-un vagon de metrou mizerabil și pustiu. Pesemne că adormise în drum spre casă, iar scenele de măcel din debutul peliculei se petrecuseră de fapt în vis. Are o carte în mână, dar nu am putut să disting ce scrie pe copertă. Privește buimac în jur, iar prima oară ochii îi cad pe un anunț publicitar: „New York may be a crazy town but you'll never die of boredom." Imediat lângă acesta, un alt abțibild pe care scrie: „HELL. That's what life can be doing drugs...". Se uită la ceas și își dă seama probabil că este mult prea târziu. Se ridică și se îndreaptă către ușa dintre vagoane. În celălalt vagon, se apropie de o femeie cu basma pe cap (gen Europa de Est). O întreabă dacă au trecut de „Bergen Street".

Deși repetă întrebarea de mai multe ori, femeia nu răspunde și îl fixează cu niște ochi mari și negri, ca de bufniță. Lumina se întrerupe frecvent în vagon. Oarecum amuzat, Jacob renunță să o mai întrebe și se așază undeva, așteptând prima stație. Pe o altă banchetă, un boschetar murdar doarme cu fața acoperită de o cârpă neagră. Mai curg câteva minute lungi în același clipit enervant al luminii și în cele din urmă trenul oprește. Când dă să iasă din vagon, trece pe lângă boschetar și i se pare că vede o coadă sau un tentacul ieșind de sub haina lungă. Se holbează, dar iluzia nu dispare atât de ușor. Coboară chiar când ușa dă să se închidă. Metroul pleacă și femeia-europa-de-est îi mai aruncă o privire de bufniță prin geam. De-abia de aici încep problemele.

Deși a nimerit Bergen Street, ieșirea din metrou este blocată de o ușă metalică, ferecată cu lanț, pe care nu o poate deschide. Mai încearcă o altă ieșire, dar aceasta este baricadată cu un panou orizontal din sârmă. Revine pe peron și nu pare prea încântat de situație.

Nici nu are de ce, dar totuși i se deschide o posibilitate. De partea cealaltă a liniilor, un „Exit" cu beculeț roșu îi arată o ieșire probabil accesibilă. Se apropie cam neîncrezător de tunelul întunecat și amenințător, dar realizează până la urmă că singura soluție este să treacă liniile și să încerce să iasă prin partea cealaltă.

Coboară. Străduindu-se să nu fie prăjit de miile de volți, trece prin băltoacele infecte, răscolind pe alocuri cu pantoful ghemotoacele de șobolani încârcolați. Niște beculețe roșii se tot mișcă pe o sârmă, zgâlțâite de curent. Jacob e absorbit de ideea de a nu se curenta și nu realizează că o garnitură de tren se apropie neauzită.



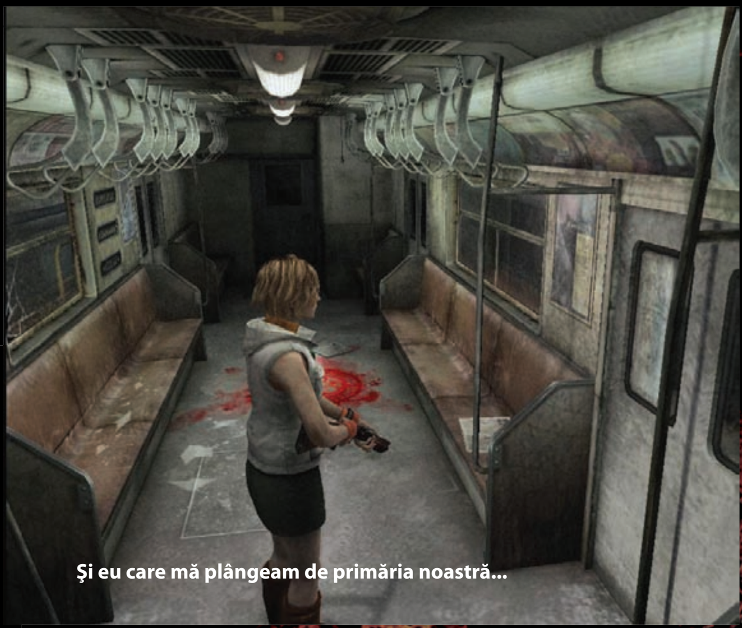
Caruselul-abator. How charming!



Pierdut între lumi

SH3 are anumite porțiuni care de fapt sunt un tribut explicit adus filmului Jacob's Ladder.
De exemplu, această mică perindare a personajului principal, Heather, printr-o stație sinistră de metrou. Ceea ce caută acolo este de fapt metroul către Bergen Street. Surprinzător, și ea trebuie să coboare pe linii și apoi să facă o manevră rapidă pentru a nu fi strivită, iar decorurile și garnitura de tren seamănă izbitor cu cele din film.




Şi eu care mă plângeam de primăria noastră...



Lasă asta. Mai bine am vorbi despre noi doi!

Probabil era într-o stare de surzenie temporară sau trenul era un unul fantomă. Cert este că îşi dă seama doar când vagonul e foarte aproape şi abia dacă mai are timp să se arunce din faţa trenului. Cade lângă şinele de metrou, dar scapă cu bine. Chestia ciudată este că metroul nu are nici cea mai vagă intenţie de a opri în staţie, iar de la fereastra ultimului vagon o siluetă fantomatică îi face cu mâna. Pentru mai multe amănunte, vizionaţi filmul. De ce această introducere ? Veţi vedea în continuare.

Lumile paralele şi uşi închise

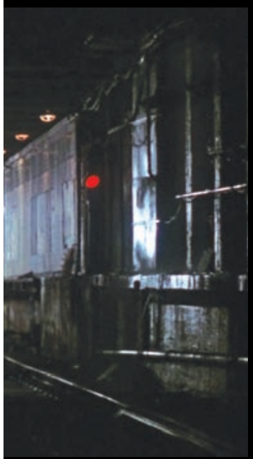
Ce se întâmplă de fapt cu Jacob? Nimic concret, în afară de faptul că se trezeşte într-un loc cunoscut, dar care deodată începe să se comporte anormal. Bineînţeles, mai există unele semne (cum ar fi bătrâna sau boschetarul), dar ceea ce declanşează criza este uşa închisă (mai degrabă baricadată!). Staţia de metrou nu mai este o zonă obişnuită dintr-o metropolă, ci un loc ostil din care trebuie să iasă.
La urma urmei, păţania lui Jacob pare un incident minor, însă destul de puternic încât să-l determine să facă lucruri la care nu s-ar fi gândit niciodată. Staţia seamănă cu varianta normală a sectoarelor din Silent Hill, înainte de transformare, în care monştrii sunt relativ puţini şi spaţiul păstrează încă o aparenţă logică. În alte momente din film însă, lucrurile alunecă mult mai înfricoşător şi mai repede în coşmar, asemenea lumilor demonice din joc, cu funingine pe pereţi şi podele de metal (vezi partea cu spitalul). Această pendulare între realităţi a devenit o marcă a seriei S.H. Nu de puţine ori, ceea ce te obligă să treci printr-o lume infernală este chiar o uşă închisă pe care nu o poţi deschide decât în altă dimensiune. Nu ştiu de ce, dar chiar şi tempo-ul jocului mi se pare asemănător cu scena aceasta, mai ales în SH2, unde acţiunea curge mai lent.

Body Horror

O altă marcă Silent Hill inspirată de Jacob's Ladder este ceea ce în termeni de cinematografie se numeşte Body Horror. Este acel tip de horror obţinut prin mişcări nefireşti ale corpului uman. Sunt mai multe filme care folosesc această tehnică (un exemplu care-mi vine în minte fiind Exorcistul, cu răsucirile bizare de cap ale fetiţei). În ce priveşte SH, arta groazei seamănă bine cu Scara lui Iacob, de unde a preluat – pentru anumiţi monştri – mişcările foarte rapide ale unor membre sau ale capului. Mă refer de exemplu la trepidaţiile foarte rapide pe care le au crawler-ii din SH2 (ţâşneau de sub maşini şi trebuia să-i striveşti cu piciorul). Îmi mai vine în minte şi monstrul lipit de zid din SH3, pe care trebuia să-l ucizi printr-un puzzle. Evident, nu înseamnă că jocul nu are un aport original, iar coregrafii japonezi mi se par deosebit de inventivi şi talentaţi la acest capitol. Pyramid Head, de exemplu, este o asemenea capodoperă. Dintre toate jocurile horror, SH face uz cel mai adesea de tehnica aceasta. Uneori chiar întâlneşti monştri care nu te atacă, dar sunt ţintuiţi de pereţi, ferecaţi în frigidere, blocaţi în cuşti şi care sunt doar pe post de eye-candy.

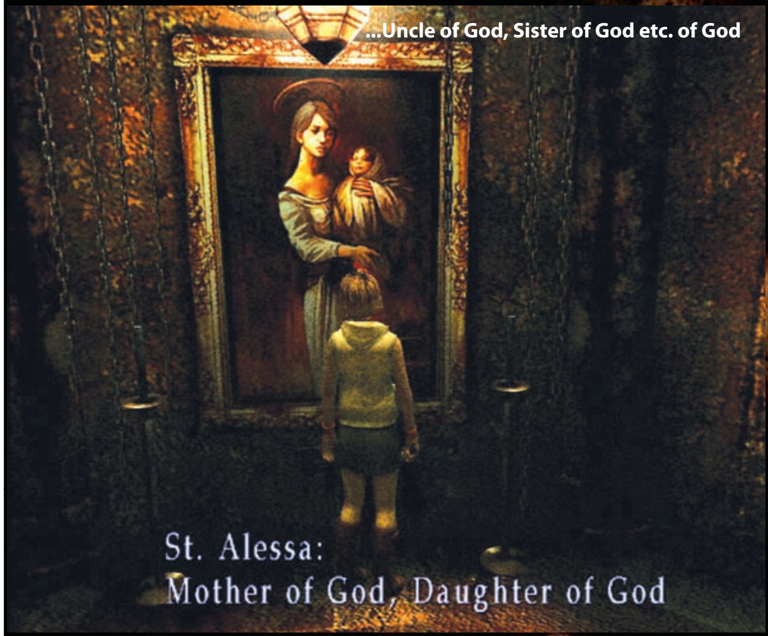
Mesajele publicitare sau scrise pe ziduri, de multe ori ironice, dar cu o puternică legătură cu acţiunea sunt omniprezente în Silent Hill, chiar în filmul omonim. După cum puteţi vedea, ideea nu este chiar originală. Chiar dacă în Jacob's Ladder inscripţiile şi afişele nu sunt atât de dese precum în Silent Hill, influenţa este recunoscută.






Ştiam eu că nu trebuia să arunc cleştele ăla


You don't wanna know what's cookin'!



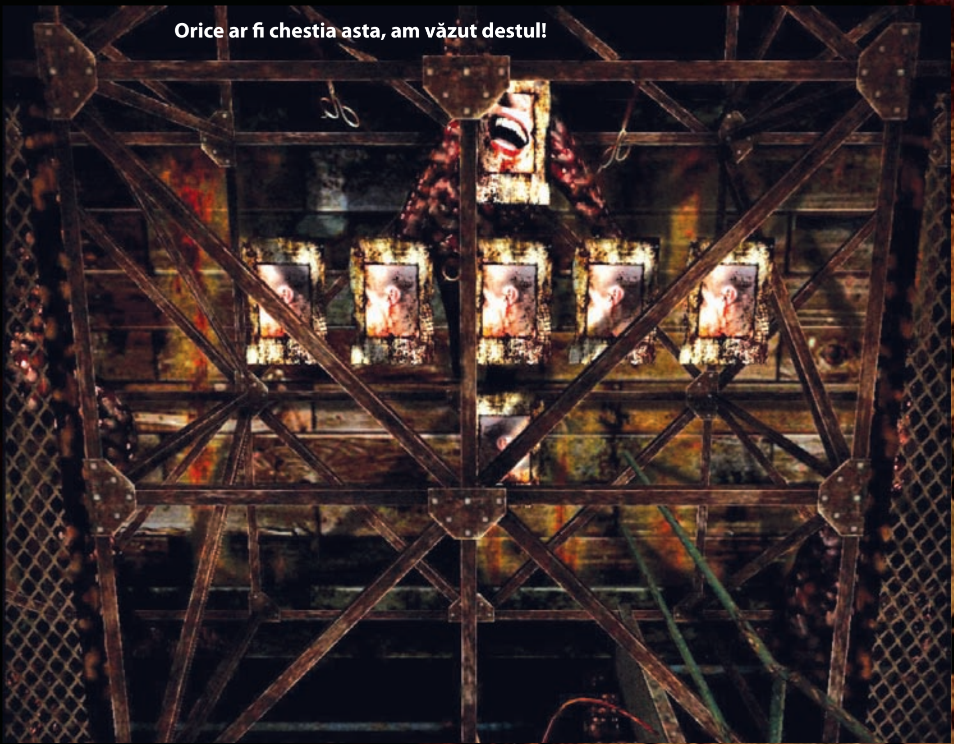
...Uncle of God, Sister of God etc. of God


Ai citit-o p-asta de Lovecraft? Poate mai înveţi şi tu ceva.

Spitalele

Indiscutabil, spitalizarea morbidă este una dintre obsesiile designerilor SH. Uneori este sprijinită de logică, alteori nu. În SH2 era foarte justificat să ai un spital plin de monştri deoarece asta avea legătură cu povestea de fundal. Totuşi, n-am înţeles de ce în SH3 s-a recurs la o întoarcere atât de artificială în spital, doar pentru că era o reţetă care nu putea să dea greş. Este una dintre manifestările efectului Rambo probabil. Revenind la Jacob, acesta are de la început o problemă de sănătate - mai precis suferă de coloană - ceea ce îi provoacă uneori crize de imobilitate.
Pentru a vă lămuri de unde apar toate imaginile macabre din joc, este suficient să vizionaţi scena (sinistră de altfel) spitalului-abator.
După ce Jacob suferă un accident, este adus cu salvarea şi, după consultaţie, medicul îl trimite la radiografie. Până aici totul este OK, însă după apariţia brancardierilor, lucrurile devin ciudate. Jacob este transportat minute întregi în imobilitate totală prin nişte coridoare lugubre. Peisajul prin care îl plimbă se schimbă treptat, de la un spital murdar la unul dezafectat, la un ospiciu în care toţi se dau cu capul de pereţi ca până la urmă să ajungă un abator uman.
Bălţi de sânge, corpuri dezmembrate, hălci de carne şi alte asemenea mezeluri cu care te întâlneşti foarte frecvent şi în joc. Jacob este îngrozit, dar nu poate face nimic, fiind lovit la coloană şi în plus fiind legat zdravăn de targă. Îşi dă seama că tot ce vede nu este altceva decât ceea ce i se va întâmpla şi lui (adevărat, din nefericire...). Medicii la care ajunge nu sunt altceva decât nişte torţionari sadici şi tot ce vă pot spune este că îi fac nişte chestii nasoale. Se poate argumenta că mai multe filme folosesc acest motiv al spitalului. Este adevărat, însă cea mai fidelă asemănare este totuşi cu JL şi lucrul acesta e recunoscut chiar de către producători şi designeri.

Un lucru pe care nu îl veţi regăsi în film sunt de exemplu asistentele-măcelar şi presupun că asta e invenţia celor de la Konami. Eu cel puţin nu am mai văzut aşa ceva în altă parte.


Orice ar fi chestia asta, am văzut destul!

Recuperarea memoriei.

Acesta nu este un motiv vizual, ci unul de poveste. Aproape toate ediţiile SH, inclusiv filmul, au la baza poveştii o dezvăluire a memoriei sau a trecutului. În SH1 afli cine este Cheryl. În SH2 afli că de fapt ţi-ai omorât soţia. În SH3, Heather îşi aduce aminte cine este de fapt şi care sunt originile sale. În filmul SH afli de ce Sharon are acele coşmaruri, care sunt provocate tot de natura ei

Un obiect de decor foarte drag celor de la Konami este căruciorul cu rotile. Şi în JL este folosit destul de des, la fel ca şi targa, care este chiar un fel de instrument al imobilizării. Interesant, în SH2, aceste obiecte au devenit simboluri ale unor neputinţe psihologice.
Pe parcursul scenei cu spitalul-abator, Jacob trece la un moment dat pe lângă o nişă unde se află bicicletă zdrobită, cu o roată care încă se învârte. Fiul său murise într-un accident de maşină, de unde tragi concluzia că tortura are şi în JL un substrat psihologic. Foarte asemănător cu jocul, în care găseşti cărucioare, tărgi, manechine decapitate şi altă recuzită asemănătoare în locurile cele mai ciudate.



ascunsă şi îngropată în amintire. Acest fenomen de aducere aminte sau dezvăluire este dureros şi implică învingerea numeroaselor obstacole care te împiedică să ajungi la adevăr. Jacob trece printr-un proces asemănător. Ceea ce trebuie să afle de fapt este că pur şi simplu nu mai este viu.

Amintindu-şi scenele luptei şi reuşind să înţeleagă ce s-a întâmplat, realizează că de fapt ceea ce trăieşte este un limbo aflat la graniţa dintre viaţă şi moarte. Pesemne că toată viaţa lui artificială o trăieşte în cele câteva ore de agonie de după luptă. Motivul apare şi în The Others sau în The Sixth Sense şi este destul de călărit de cinematografia americană, mai ales în ultima vreme. Este explicabil totuşi, având în vedere că ideea este interesantă şi totodată înfricoşătoare.

va. În schimb, ceea ce se arată dincolo de grafica (indiscutabil) din ce în ce mai bună e o poveste din ce în ce mai seacă (iarăşi indiscutabil!). Dacă SH2 a avut un scenariu genial, SH3 devine un fel explicaţie penibilă a lui SH1. Sectoarele sunt foarte lungi, zone întregi în care baţi şi aduni chei, dar ceea ce aştepţi de fapt, adică povestea, nu te mai surprinde cu nimic. Simbolurile din joc nu mai au ABSOLUT



SH3 – Efectul Rambo şi Jurnalul Laurei Palmer

Efectul Rambo este lucrul acela bizar care se întâmplă cu filmele sau jocurile care sar de un anumit număr de episoade. De obicei, inspiraţia designerilor seacă, ideile se repetă, acţiunea devine din ce în ce mai cretină şi mai sângeroasă. Nu l-am numit efectul Matrix, pentru că e greu să doboare cineva performanţele lui R5. Jurnalul Laurei Palmer este produsul acela media care dezvăluie lucrurile din interior (sau le pune într-o altă lumină) pentru a mai stoarce nişte bani de pe urma unui alte cărţi sau a unui film.

Aş fi putut să-l numesc efectul Dan Brown, dar nu vreau să fiu alergat pe străzi înspre eşafod şi apoi ars pe rug de către adepţi. Îmi pare rău că trebuie să încadrez aici şi episodul al treilea din SH. Sincer să fiu, aşteptam o rezolvare mai inteligentă şi mai profundă, cu mai puţine reluări aiurea de idei şi decoruri. Nu mă aşteptam chiar la profunzimea lui SH2, dar măcar să se apropie pe unde-

Ce ştiu eu? O fi bucătarul din Thailanda...



nicio logică şi sunt aruncate aiurea, fără nicio altă justificare decât folosirea lor în celelalte episoade. Astfel, unitatea dintre idei şi grafică e perturbată foarte grav şi cu timpul începi să te saturi de cărucioare, asistente şi pete de sânge, când îţi dai seama că nu au niciun rost acolo. Nu spun că nu sunt chestii inteligente în joc, dar le lipseşte ideea aceea de ansamblu. SH3 pare făcut în întregime din lipituri, adunate din celelalte episoade. Astfel, au devenit un amestec care se apropie de kitsch. Nu! De fapt nu se apropie, ci intră şi se bălăcesc în kitsch cu satisfacţia unui porc. Designerii au sărit şi ei un pic calul, aşa că la un moment dat nu mai simţi groază, nici neliniştea metafizică, ci doar poţi să te feliciţi că nu ai mâncat sarmale înainte să joci. Seria ar fi putut să se numească Scârbă-n abator (cu episoade neapărat până la 20) pentru că efectiv asta trăieşti în spatele monitorului.

De exemplu, în versiunea 3 a spitalului, ecranul e atât de roşu de sânge că nu mai vezi bine. Pe urmă, e drăguţ că o puştoaică de 17 ani arde ficaţi de om într-o găleată ca să rezolve un puzzle, totuşi faptul că vomită un vierme roşu care încă mai mişcă mi se pare un pic exagerat. La fel de exagerat mi se pare că o altă femeie ia apoi viermele ăla şi îl mănâncă - ăla a fost punctul în care am vrut să dau fuga la toaletă.

Cel mai tare e jurnalul explicativ pe care Heather îl găseşte şi care e la concurenţă cu picturile din catedrală (finalul). Sunt de acord că există secte care pot înghiţi o idee oricât de cretină, însă teologia sectei din SH este cea mai idioată, ineptă şi incoerentă invenţie pe care am auzit-o vreodată. Ceea ce ar fi încununat cu succes episodul ar fi fost o scenă gen revelaţiile din telenovele: i.e. Pyramid Head care să se arunce în braţele Marii Zeiţe (best monster-ul din SH3) şi plângând, să-şi dea seama că sunt de fapt fraţi. Ar fi fost chiar foarte comercial şi mă mir că au ratat o asemenea ocazie. Ca să nu fiu rău până la capăt, o să vă spun că o scenă reuşită este cea a confesionalului. De fapt, este chiar o mică bijuterie. M-a impresionat. Chiar şi vocile actorilor au fost surprinzător de convingătoare. Ca să fiu totuşi rău până la capăt, voi spune: îmi pare rău că scena asta s-a rătăcit în SH3.

Ne-am jucat destul, iubire! Te-am pupat. Pa. Îţi urez succes.



Sfârşit

Pentru a nu cădea şi eu sub acelaşi efect Rambo, vă spun deschis că acesta este ultimul episod al seriei despre SH. Dacă vreţi neapărat o concluzie a concluziilor, în care să se concentreze toate ideile (bune) ale seriei, jucaţi SH2. Howgh!

■ **Mandrake Root**

„Fear of the blood tends to create fear for the flesh"

Acest mesaj misterios apare chiar în cadrele de intro ale jocului SH1, ca un subtitlu de film. Fiecare cu interpretarea lui. Este unul dintre citatele fundamentale din Silent Hill şi mi-ar trebui o pagină să reproduc toate variantele pe care le-am auzit. Păreri?



SABIA, GRAALUL ŞI CAVALERII

Nici nu ştiu ce introducere să fac la Shadows Over Camelot. Ar fi de obicei o scurtă introducere în mitul Arturian sau o referinţă la acelaşi lucru, dar Cavalerii Mesei Rotunde sunt un motiv atât de răspândit încât mă îndoiesc că există mai mult de două persoane care să nu fi auzit de ei (mă refer, desigur, la cei doi care nu au jucat nici Starcraft).
Cu toate acestea, lăsându-l la o parte pe acest Rege Arthur modern, Artorius cel interpretat de Clive Owen, o să prezint pe scurt setting-ul jocului.

Anglia e în paragină, saxonii şi picţii fac raiduri frecvente, armatele inamice atacă tot mai des Camelot, Cavalerul Negru îşi face de cap, Lancelot a trecut de partea cealaltă, un dragon terorizează satele, Graalul e încă pierdut şi Manchester United a fost suspendată pentru două etape. Evident, nu e cea mai bună perioadă din istoria ţării. Intră în scenă Regele Arthur şi Cavalerii Mesei Rotunde, care vor să readucă pacea şi prosperitatea înainte ca răul să devină prea răspândit sau invadatorii să cucerească palatul Camelot.

Camelot şi proprietăţile adiacente

Jocul începe, ca orice boardgame, cu un set-up. Se aşază frumos placa principală de carton pe care avem reprezentat castelul Camelot, curtea în care se adună încetul cu încetul maşini de război, o plajă şi o pădure de unde apar periodic saxoni, respectiv picţi, o zonă unde are loc turnirul cu Cavalerul Negru şi două pachete de cărţi: unul cu cărţi albe, unul cu cărţi negre.
Toate quest-urile de pe placa principală sunt continue şi nu se pot termina definitiv.

Pe lângă aceasta, mai avem trei locaţii de quest care le marchează pe cele mai importante şi cele care se pot completa o singură dată.
Acestea au şi recompense mult mai mari şi, cu o singură excepţie, câte un artefact puternic. În ordine aleatoare, acestea sunt „Lancelot", unde Cavalerii pot obţine armura acestuia, iar „Excalibur" şi „Holy Grail" nu cred că au nevoie de nicio clarificare. Odată ce quest-ul „Lancelot" a fost completat, placa se întoarce, şi quest-ul „The Dragon" devine activ.

Jocul se poate juca în număr de maximum 7 jucători şi minimum 3. Fiecare jucător primeşte o miniatură şi o foaie cu unul din Cavalerii Mesei Rotunde şi un zar pe care poate să-şi ţină numărul curent de life points. Cavalerii sunt Regele Arthur, Sir Gawain, Sir Galahad, Sir Percival, Sir Tristan, Sir Palamedes şi Sir Kay.
Fiecare din ei are câte o putere specială care alterează

într-un fel sau altul regulile globale ale jocului, fie că pot trage mai multe cărţi, au un avantaj în luptă, primesc mai multă viaţă la completarea unui quest, et cetera.

Jocul devine interesant în faza finală a setup-ului, când fiecare jucător primeşte o carte de loialitate. Există o singură astfel de carte pe care scrie „trădător". Proverbialul „Popa Prostu". Fiecare jucător se uită la carte şi apoi o pune cu faţa în jos sub foaia cu personajul jucat. Chiar şi cea mai mică tresărire poate să îl coste pe trădător jocul în această fază, deci se recomandă Poker-Face.

Fiecare jucător primeşte apoi 4 cărţi albe şi o carte Merlin care se poate folosi în mai multe feluri. Fiecare jucător pune apoi o carte pe Masa Rotundă şi acestea se împart în funcţie de nevoile cavalerilor.

Monty Python and the Shadows Over Camelot

Jocul are o structură standard turn-based, tura fiecărui jucător fiind împărţită în faze. Prima dintre acestea este Progression of Evil, în care jucătorul poate să piardă o viaţă (începe cu 4 şi maximul e 6), să pună o catapultă lângă Camelot (jocul este pierdut când se adună 12) sau să tragă o carte din pachetul negru. Aceste cărţi reprezintă avansarea Răului în Camelot. Majoritatea au legătură cu un quest, astfel pot să ducă Graalul mai aproape de pierzanie, să mute Excalibur către partea „rea" a lacului, să aducă un număr de saxoni sau picţi, să dea mai multă putere Cavalerului Negru sau lui Lancelot. O carte Merlin poate fi folosită pentru a distruge o catapultă sau ultima carte neagră pusă pe orice quest. Alte cărţi negre, mai puţine la număr, sunt cărţi speciale şi au un personaj negativ cum ar fi Morgan sau Mordred sau o locaţie pe ele şi au consecinţe mult mai grave cum ar fi pierderea de viaţă de către unul sau toţi cavalerii, împiedicarea acestora de a mai face unele lucruri legate de quest-uri şi altele din ce în ce mai interesante. O carte specială se poate contra doar dacă se folosesc trei cărţi Merlin simultan (dintre care există 7 în tot pachetul).

După Progression of Evil, fiecare Cavaler face un Heroic Action care poate fi: să stea pe loc în Camelot şi să tragă două cărţi albe, să arunce trei cărţi identice pentru a câştiga o viaţă, să se deplaseze la un quest sau, dacă este deja la un quest, să facă o acţiune pentru a-l completa. Quest-urile se completează în general folosind cărţi albe. Astfel, pentru a câştiga războiul cu saxonii sau picţii, cavalerii trebuie să pună succesiv în ordine cinci cărţi de luptă cu valori de la 1 la 5. Pentru a obţine Sfântul Graal, trebuie umplută placa quest-ului cu cărţi cu simbolul Graalului, care pot şi distruge cărţile negre puse pe acest quest. Excalibur se poate obţine aruncând orice carte din mână, trăgând sabia înapoi către malul pe care stau Cavalerii, iar Turnirul cu Cavalerul Negru şi lupta cu Lancelot au reguli speciale. În primul rând, acestea pot fi făcute de către un singur Cavaler la un moment dat. În cazul Cavalerului Negru, trebuie folosite cărţi de luptă în combinaţie de două perechi cu numere distincte, iar la Lancelot trebuie făcut echivalentul unui Full House (o pereche şi trei de un fel).



Desigur că unii îşi pictează cavalerii...



Împrejurimile Camelotului



Un joc în care cavalerii stau destul de bine

Când Cavalerii termină de pus cărţi sau spaţiile sunt umplute de cărţi negre, se compară suma cărţilor şi cea mai mare câştigă. Problema este că unii cavaleri vor prefera să pună cu faţa în jos cărţile negre trase pentru cele două quest-uri pentru a primi dreptul de a trage o carte albă, astfel nu se poate şti tot timpul cât de riscantă e lupta. Odată ce quest-ul Lancelot se încheie, este activat quest-ul Dragonului care se face similar, dar poate fi completat de orice număr de Cavaleri care trebuie să pună nouă cărţi în grupuri de câte trei identice. Un Cavaler mai poate alege să piardă o viaţă pe tură pentru a face o a doua acţiune eroică.



Berea nu vine în cutia jocului



Pentru că şi Cavalerii Mesei Rotunde aveau character sheets

Odată completat un quest, acesta are o recompensă pentru succes şi o penalizare pentru eşec.
Succesul aduce de obicei un număr de puncte de viaţă cavalerilor care sunt în zonă, un număr de cărţi albe, un număr de săbii albe pentru Masa Rotundă şi în cazul a trei quest-uri un artefact cum ar fi Excalibur, Sfântul Graal şi Armura lui Lancelot care au proprietăţi interesante şi ajută Cavalerii.
Alternativ, eşecul poate face Cavalerii să piardă viaţă, să pună un număr de săbii negre pe Masa Rotundă sau să pună catapulte în jurul castelului.

Popa Prostu'

Cavalerul desemnat ca trădător poate să facă tot ce am descris mai sus, dar scopul lui este să fie parşiv şi subtil pentru a face Cavalerii să piardă jocul. Odată ce s-au adunat 6 săbii pe Masa Rotundă sau 6 catapulte, jucătorii pot face acuzaţii ca Heroic Action. O acuzaţie greşită întoarce o sabie albă şi o transformă în sabie neagră, în timp ce una corectă demască trădătorul şi aduce o sabie albă pe Masa Rotundă.

Odată demascat trădătorul, acesta mai poate doar să joace o carte neagră pe tură sau să pună o catapultă. Jocul se încheie în momentul în care toţi cavalerii sunt morţi (eşec), 12 catapulte înconjoară Camelot (tot eşec) sau 12 sau mai multe săbii stau pe Masa Albă. În cazul în care săbiile Albe sunt mai multe decât cele negre, Cavalerii câştigă. În cazul opus, câştigă forţele Răului laolaltă cu trădătorul. Dacă trădătorul nu a fost demascat până la finalul jocului, două săbii albe devin negre, numărătoarea făcându-se doar pe urmă.

Per ansamblu, jocul e unul distractiv şi rejucabil datorită numărului mare de variabile. De asemenea, elementul cavalerului trădător ţine jucătorii în priză şi previne plictiseala. E unul dintre cel mai bine gândite jocuri cooperative pe care le-am jucat până acum. Nerecomandat paranoicilor.

■ **Paul Policarp**

Distribuitor:
Days of Wonder
On-line:
http://www.daysofwonder.com/shadowsover-camelot/en/



Bine versus Rău: The Card Game



the best of E3
GAME CRITICS AWARD
08 WINNER
FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.
ONLY THE DEAD SURVIVE.
[24.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
DEAD SPACE
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo-ul EA logo şi Dead Space sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. "PlayStation", "PLAYSTATION", " " sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft şi sunt utilizate sub licenţă acordată de Microsoft. Toate Drepturile Rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.



GEN: FPS **PRODUCĂTOR:** Monolith Productions **DISTRIBUITOR:** Warner Bros. Interactive Entertainment **ON-LINE:** www.projectorigin.warnerbros.com

Pentru că acronimele nu au nevoie de sens

Probabil că m-am consacrat deja ca fiind cinic non-stop când fac un preview pentru un joc, iar cinismul tinde să fie direct proporţional cu cantitatea de hype care înconjoară jocul respectiv.

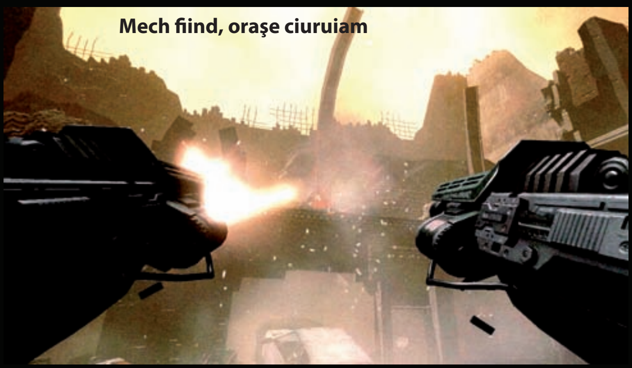
De data asta, prima doză are legătură cu subtitlul articolului de faţă. Cu ceva timp în urmă, unii dintre voi jucaţi F.E.A.R., un FPS cu elemente horror şi supranaturale care se învârtea în jurul unei grupări antrenate să lupte cu strigoi şi pricolici. Ei erau F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon. Dacă vă uitaţi atent, veţi vedea că acronimul nu are nicio logică, unind într-un mod idiot două elemente contrare de tactică militară (asaltul şi recunoaşterea), dar măcar dă bine pe hârtie, nu?

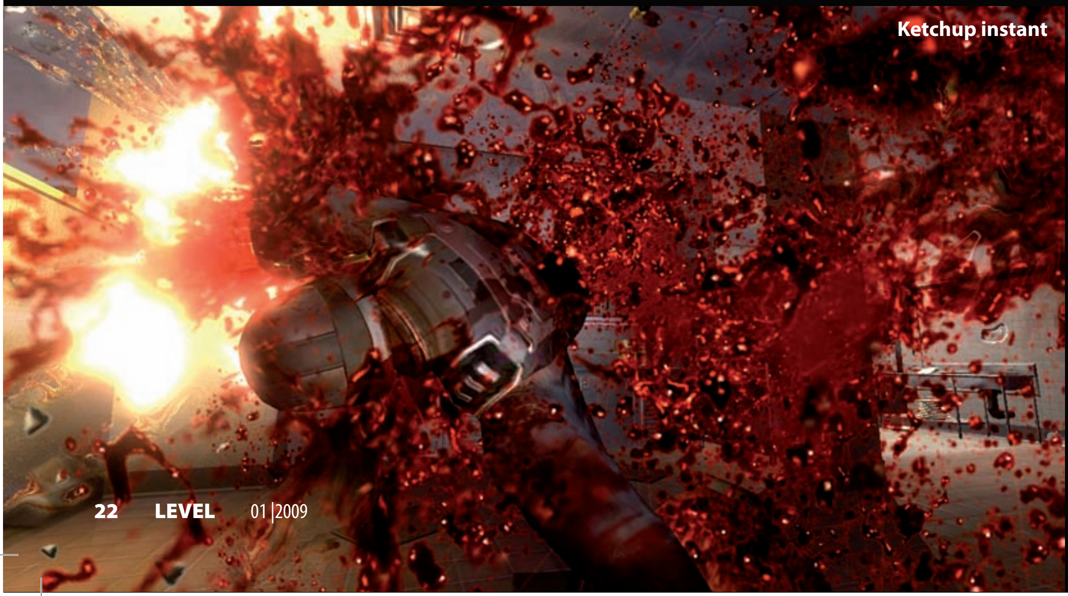
Par anormal

Primul joc se concentra pe eforturile unui membru F.E.A.R. de a se juca de-a Ghostbusters şi de a o proteja sau omorî (e cam neclar) pe fata din The Ring. Jocul folosea clasicele momente „bau!", coridoare lungi care prevesteau viziunile iminente şi un AI bine închegat, îmbinând atmosfera horror cu luptele tactice. Elementele horror sunt inspirate din stilul japonez de a face filme de groază: violenţă, fete supărate pe lume (cu părul în ochi şi cămăşuţe de noapte care erau albe, dar acum sunt murdare pentru că folosesc un detergent obişnuit) şi coridoare lungi în care ştii sigur că o să te sperie ceva, dar tot trebuie să intri pentru că jocul te obligă.

Continuarea a fost denumită Project Origin, ca urmare a unui concurs organizat de producători în care fanii aveau ocazia să dea numele jocului. Acesta va avea ca punct central povestea şi, evident, originea fetei din The Ring care era în spatele fenomenelor ciudate din primul joc. De asemenea, vor reveni în scenă soldaţii clonaţi din prima parte care dădeau o scuză perfectă developerilor de a face doar o mână de modele 3D pentru personaje şi aproximativ la fel de multe voci.

Protagonistul poartă o pereche de ochelari cu HUD pentru că în ziua de azi toţi producătorii simt o nevoie apăsătoare de a explica exact de ce vede jucătorul o interfaţă care-i oferă informaţii despre viaţă, muniţie şi pop-up-uri cu reclame la site-uri pentru adulţi. Eu unul am la fel de multă nevoie de această explicaţie acum cât aveam la Wolfenstein 3D. Adică deloc. Aştept ca industria jocurilor să realizeze că există şi conceptul de „prea mult realism" şi că acest realism nu e 100% necesar într-un joc în care protagonistul poate încetini timpul cu puterea creierului său masiv.


Mech fiind, oraşe ciuruiam


Ketchup instant

Violenţă Grafică şi Grafică Violentă

Continuăm cu realismul exagerat şi în tărâmul graficii. Project Origin va folosi LithTech, un fel de Lassie al motoarelor grafice: bătrân şi devotat. A fost utilizat cu succes, printre altele, în clasicul Aliens versus Predator. Iese în evidenţă însă prin cantitatea enormă de sânge. Împuşti un inamic în gât, creezi o fântână arteziană.


Frumos ca… îmi pare rău, nu am termen de comparaţie

Arunci o grenadă către el, peste câteva secunde îi poţi culege membrele de pe jos. Stai un pic… de ce-i culegi membrele de pe jos? Pleacă de lângă mine!

Motorul fizic se va manifesta cel puţin la fel de versatil, atât pe partea violentă, cât şi pe cea arhitecturală. Să vă explic: inamicii se vor comporta diferit în funcţie de locul în care sunt împuşcaţi. Astfel, dacă sunt loviţi în picior, vor şchiopăta către acoperire, dacă sunt loviţi în mână, vor pierde abilitatea de a folosi acea mână pentru a trage cu arme şi, dacă sunt loviţi în gât, se va repeta metafora cu fântâna arteziană.

Pe partea „arhitecturală", se promite un mediu destructibil via proiectilele explozibile şi diverse obiecte de decor (mese, uşi, ferestre) mai mult sau mai puţin penetrabile în funcţie de muniţia folosită. De exemplu, tubul cu cornete nu va putea lansa hârtii care să taie printr-o foaie subţire de lemn, dar o mitralieră semiautomată da.


Cred că ceva rău s-a întâmplat aici. Cred

AI? Da, mersi

„Dar ce ne poţi spune despre gameplay?", mă veţi întreba. E un shooter, pentru numele lui Dumnezeu! Îndrepţi cursorul către ce vrei să moară şi dai clic. În schimb o să vă povestesc pe larg despre promisiunile ce ne-au fost făcute în legătură cu AI-ul.

E deştept. Atât, la revedere, ne vedem luna viitoare.

Bine, bine. AI-ul se pare că va fi capabil să-şi creeze singur elemente de acoperire şi baricade, cum ar fi să tragă de după o masă pe care tocmai a răsturnat-o sau să se ascundă după o uşă de maşină pentru a reîncărca. Aceste tactici vor fi eficiente în măsura în care o permite penetrabilitatea menţionată mai sus. Inamicii vor fi mai buni la flancare şi înconjurarea adversarilor şi se vor comporta diferit în funcţie de situaţia în care se află şi de cât de răniţi sunt.

Luptele vor căpăta un aspect extrem din cauza violenţei atât fizice, cât şi verbale, vocabularul personajelor fiind format din foarte multe înjurături, fapt care atestă două lucruri: cineva de la marketing îşi face treaba şi Jack Thompson ţopăie de fericire sperând că dacă face iar scandal o să fie primit înapoi în Barou. Într-adevăr, un joc nu e cu adevărat bun dacă nu are sânge, nuditate şi &*¤#.

În timpul luptelor, există posibilitatea de a răni un inamic astfel încât acesta să cadă la pământ părând mort când de fapt se va ridica să ne împuşte în spate în momentul în care ne depărtăm.
Am mai spus-o şi mai demult, aceasta nu e o tactică foarte eficientă deoarece o mare parte din jucătorii de shooter-e vor goli încărcătoare întregi în „cadavre" doar ca să vadă cum dansează ragdoll-ul şi eventual să obţină o ipostază comică a acestuia pe care să o pună pe internet. Eu, spre exemplu, împreună cu Ghiţă, ranga mea, nu am lăsat niciun cadavru întreg când am fost în excursie în Black Mesa. Am prins fix sezonul cu rezonanţa în cascadă.

După cum am mai menţionat, adversarii se vor ascunde după diverse obiecte sau după colţuri încercând ori să ne ţină în loc ori să ne atragă în ambuscade, dar noi vom putea trage în orice extremitate expusă de aceştia, iar eficienţa va varia în funcţie de respectiva extremitate. În plus, în cazurile în care noi înşine vom fi loviţi, procedura e simplă: găseşte un colţişor mai retras, du-te acolo, ia Război şi Pace de pe raftul de cărţi şi citeşte în timp ce viaţa ţi se regenerează singură. Da, se pare că din nou producătorii nu au mai văzut rostul unui life meter şi preferă să ia încă o curbă către realismul pe care nu l-a cerut nimeni într-un joc despre fantome şi super-soldaţi clone care pot încetini timpul. Dar cine sunt eu să mă plâng? Sunt doar un potenţial jucător, nu cineva de al cărui feedback să le pese giganţilor de la Monolith şi Fraţilor Warner.

Un ultim element pe care vreau să-l prezint este mech suit-ul care va fi disponibil în unele momente ale jocului. Acesta limitează foarte mult mobilitatea, compensând printr-o rezistenţă la… tot şi două arme puternice: o mitralieră şi un lansator de rachete care vor face franjuri aproape orice inamic. Va fi cam singura opţiune pentru luptele cu alte asemenea mech suit-uri, singura problemă fiind faptul că, dacă încasează prea multe lovituri, te scoate forţat şi te lasă mai vulnerabil decât un şcolar acasă la Michael Jackson.

Subtitlu inteligent şi amuzant referitor la încheiere

Per ansamblu, jocul arată interesant, lăsând la o parte premisa şi pe fata din The Ring. Cel mai interesant element va fi fără îndoială AI-ul şi sunt curios cât de bine o să iasă, pentru că promisiuni pot face şi eu (cum ar fi când i-am promis lui KiMO că-i trimit articolul acesta acum două zile). Project Origin va apărea pe PC, XBox 360 şi PS3 în februarie 2009. Până atunci, sigur găsiţi voi ceva de jucat.

■ **Paul Policarp**


Tu nu zâmbi, te rog


Am mai văzut filmul ăsta …fata moare

KILLZONE 2

GEN FPS **PRODUCĂTOR** Guerilla **DISTRIBUITOR** SCEE **LANSARE** februarie 2009 **ON-LINE** www.killzone.com



Răul la el acasă

Oare câți oameni din lumea asta se joacă jocuri pacifiste? Nu mă refer numai la jocurile pe calculator. Ci la toate. Oare e vreun loc unde copiii nu știu ce sunt hoții și vardiștii? Sau nu au văzut niciodată o praștie, o țeavă cu cornete ori un pistol cu apă? Există un loc în care lumea cumpără My Pink Poney ca un adevărat cadou și nu ca o glumă proastă? Îți poți imagina să dai seara drumul la calculator și să te joci table cu prietenul tău din Kuala Lumpur și nu să te pui pe dat headshot-uri în Counter Strike, zâmbind mulțumit la al fiecare zecelea frag? Ai mai putea dormi liniștit noaptea? Te-ar înțelege cineva a doua zi dacă te-ai duce la școală și te-ai lăuda că ai dat într-un meci de două ori șase-șase exact când trebuia? Te-ar ignora și ar vorbi în continuare despre noile arme din Call of Duty 5 și despre cum au cucerit ei Reichstag-ul fără niciun fel de pierderi de partea rușilor? Eu cred că da. Lumea vorbește despre pace mondială, despre națiunea unică globală, despre deschiderea granițelor și a minții, dar ne învățăm copiii să folosească o armă într-un joc pe calculator și să fim mândri când reușește să-i zboare capul unui negru amărât în FarCry 2 sau unui neamț blondiu care iese din turela unui tanc în flăcări.

Un moment foarte trist pentru mine acum, când am ajuns să îmi dau seama că suntem de fapt niște animale însetate de sânge, care suplinesc lipsa adevăratei violențe cu cea din jocuri. Da, eu sunt noul Jack Thompson! Acum gura și scoate banu' din buzunar dacă nu vrei să te dau în judecată că ai aruncat în aer Casa Albă. Virtual evident.

Helghast și cu Vekta, în cârdășie cu ISA și cu Sev

Pentru mine, de departe cea mai grea misiune este a celui care se ocupă de denumirile de planete, populații și personaje din jocurile SF. Cât poți să mai scoți din tine, să vii cu ceva original, dar care totuși să nu sune incredibil de stupid? Hai să luăm ca exemplu Killzone 2. Fiți atenți la numele planetelor și ale personajelor și spuneți-mi dacă nu sunt din altă lume.

Acțiunea jocului are loc la doi ani după cea din primul Killzone. La doi ani după ce trupele Helgast, originare de pe planeta Helgan și conduse de împăratul Visari, au atacat planeta Vekta. Bătuți măr, s-au întors acasă cu coada între picioare și s-au pus pe plâns într-un colț. Dar cei de pe Vekta nu s-au mulțumit doar cu alungarea invadatorilor. Nu, căci ei sunt niște meseriași setoși de sânge și răzbunare. Așa că îi trimit pe cei mai meseriași dintre ei, faimoșii luptători ISA, acasă la imperatorul Visari cu scopul precis de a-l captura sau anihila. Ordinea este perfect aleatoare.

Dar după cum niciodată socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg, nici chiar cei din (M)ISA nu știau ce-i așteaptă pe planeta cu zrdahoni. Deloc o oază de liniște și pace, deloc asemănătoare cu un Hawaii în plin sezon turistic, nici măcar un pic de congruență între plin sezon de schi în Poiana Brașov, planeta Helgan era foarte inospitalieră. Într-un fel, eu zic că ar fi trebuit să se aștepte la așa ceva, deoarece nimeni nu a plecat vreodată la cucerit teritorii noi pentru că la ei era prea bine. Adică ați auzit vreodată de vreun atac al celor din Insulele Galapagos asupra Islandei? Nu? Păi poate că nimeni nu vrea să plece de la cald la frig. Dar invers da. Așa a fost și cazul celor de pe Helgan, care se săturaseră să ardă gazul în centrale degeaba și au plecat spre tărâmuri mai calde, adică spre planete mai apropiate de soarele galaxiei. Deci nu mică le-a fost surpriza și mare bucuria ce-



Care-s ai noştri? Care-s ai noştri?!



lor din (M)ISA când au ajuns pe Helgan şi, în loc să curgă râuri, râuleţe de lichid galben, uşor spumos şi plin de vitamine, s-au lovit de un frig vecin cu moartea.
Dar cum sectantul nu este sectant până la capăt dacă nu face ce şi-a propus, oricare ar fi costurile, prietenul nostru Sev (individul controlat de jucător) şi trupa sa de hipioţi s-au pus pe asediat capitala planetei, oraşul Pyrrhus. Pe lângă armele deja cunoscute de cunoscători, cum ar fi M82-G sau StA-52 LA, se pare că cei de pe Vekta (mari amatori de Smecta) au mai venit cu ceva puşcoace noi la subraţ.

Vă vorbeam despre surpriza de bun venit pregătită de cei de Helgan pentru prietenii lor ISA. Nu doar vicisitudinile naturii şi un AI ce scalează în funcţie de evoluţia ta în joc, dar şi o putere mult mai mare. Planeta însăşi se pare că le stă alături în lupta împotriva actualilor asediatori, foşti asediaţi.

Producătorii jocului s-au folosit bine de uneltele tehnologice EDGE, de întreaga putere a procesorului de PS3 şi de o tehnologie secretă dezvoltată chiar de către Guerilla, firma producătoare. Toate acestea vor da viaţă unui joc unic, spun ei, cu o grafică atât de vie şi atât de deşănţată încât tot ce ne va rămâne este să ne facem cruce în cerul gurii cu limba, în timp ce mâinile ne rămân lipite de controller.
Mediul înconjurător este în mare parte, dacă nu complet, distructibil, animaţiile vor fi cele mai cele de la lansarea 3D-ului, iar cutscene-urile ne vor încânta simţurile cu filme făcute atât de bine cu engine-ul jocului şi cu o trecere din gameplay în film, încât nici nu ne vom da seama ce se întâmplă.

Sincer, dintre toate bazaconiile îndrugate de producători, cel mai impresionat sunt de calitatea sunetului. Evident, calitatea promisă, căci nu ştiu dacă va fi chiar aşa. Se pare că jocul va suporta spaţializare 7.1 şi dacă ai aranjat sistemul de sunet bine în jurul tău, chiar



Cum se ajunge la Inter? Nu ştiu, moşule... nici eu nu sunt de p-aici

îţi vei putea da seama de unde trage fiecare, de unde scârţâie zăpada şi de unde sare iepurele.

Februarie cu noroc

Până la aventura noastră cu eroii din (M)ISA plecaţi să se regăsească pe planeta băutorilor de Smecta, mai avem un pic de aşteptat. Iar picul acela se calculează în luni.

Datele de lansare pentru acest joc diferă de la loc la loc. Astfel că, dacă staţi în Statele Unite ale Americii Unite, veţi putea achiziţiona jocul chiar în data de 24 februarie 2009, dacă locul de reşedinţă este în nordul Europei, veţi putea juca Killzone 2 în 25 februarie, iar dacă sunteţi un supus al maiestăţii sale regina mamă, jocul va ajunge la voi în 27 februarie. Cine te-a pus să fii albion...

■ **Koniec**



Stai aşa că mă mănâncă



Două pizza Inferno.
Şi repede, că se trage afară!


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
ÎN MAGAZINE DIN 13.11.08

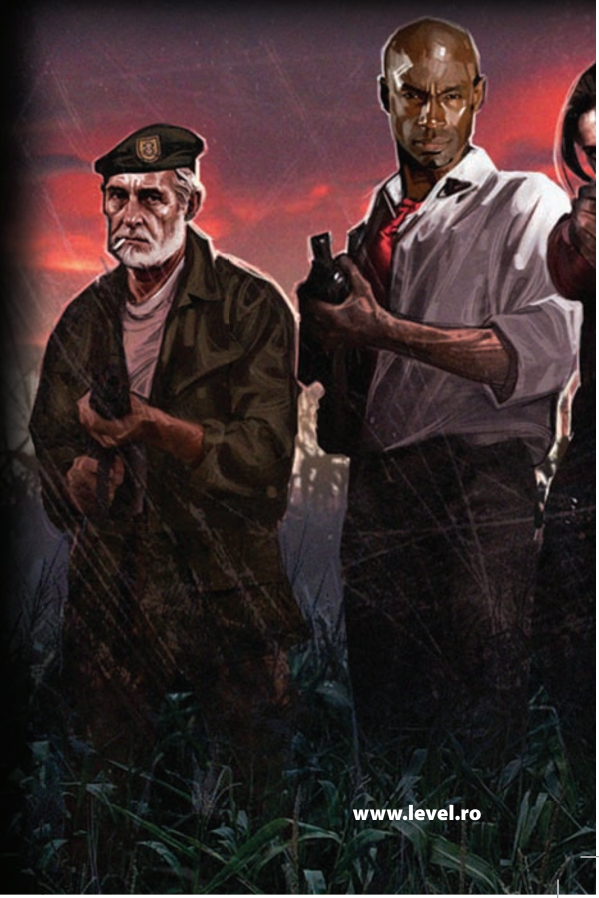


Visul unor morţi de vară

Leonidas s-ar întoarce în mormânt de ciudă dacă l-ar informa cineva că Vladimir Ciolan, un rotofei inofensiv din Braşov, însoţit de alt durduliu din Sibiu şi de doi ruşi de-abia ajunşi la pubertate, au ţinut piept unei armate de nemorţi pe acoperişul unui spital. Ştefan cel Mare şi Sfânt? Un amator mare şi sfânt. Codrii Cosminului? Mizilic pe lângă măcelul din Blood Harvest, unde patru plăieşi făcători de minuni de pe internet au înecat în sânge o pădurice locală şi au reuşit să-l culce la pământ pe pădurarul zombificat şi transformat în Tank. Aviz amatorilor: pentru fiecare luptă câştigată în Left 4 Dead am construit câte-o catedrală în Civ 3, deci când vă veţi hotărî să mă sanctificaţi, trimiteţi un e-mail sfinţit la ciolan@level.ro. Voi răspunde prompt şi promit că voi face minimum două minuni pe cap de enoriaş îndată ce-mi voi primi aureola şi cele 50 de achievement-uri.
A, v-a povestit Zuluf cum am sărit din elicopter să-l scot din gura scârnăviilor nemoarte? Şi cum am murit noi ca doi martiri - făcuţi chisăliţă de un tank - în timp ce ruşii decolau spre libertate? Ne-a scris cineva numele cu roşu în calendar? Nuuuuu, Gheorghe şi balaurul necredinţei au fost mai importanţi decât Ciolan şi şobolanii de mall! Sau închipuiţi-vă un moşuleţ pus la respect de nepoţelul său cu reflexe de panteră şi mouse de un miliard de dpi. Tataie, lasă Stalingradu', hai mai bine să-ţi povestesc ce-am pătimit noi pe aeroport, când jucam pe Expert şi ne-au înconjurat îndrăciţii. Jupâne, ascultă la mine, parcă se deschiseseră baierele Iadului!
Nu i-a mai răbdat pământul pe ucigaşi şi a început să-i scuipe înapoi. Unul câte unul, zece câte zece, o sută câte o sută până le-am pierdut numărul.
Şi cum veneau, aşa cădeau. Ca muştele, bunicule, fără să ne clintească un fir de păr. Nenorociţii au înghiţit mai mult plumb decât crăpăturile din reactoarele de la Cernobâl. Mai aveam trei minute şi eram salvaţi. Muniţia se împuţina văzând cu ochii, urgia nu dădea semne de oboseală. Cu puţin noroc, m-am gândit în timp ce-i crăpam capul unui zombie cu patul puştii, totul se va termina cu bine şi vom scăpa cu viaţă. Da' n-a vrut bunul Dumnezeu, bunicule. În ziua aceea blestemată, Dumnezeu nu a fost cu noi. Dumnezeu juca Team Fortress 2 pe un server unguresc cu ping mic. Şi-a îndepărtat faţa de la noi. Exact atunci se trezeşte bivolu97 să meargă la budă şi uită să dea „Take a Break". Iudă!!!!! Urlu cât mă ţin puterile în timp ce golesc ultimul încărcător în grămada viermuitoare de feţe cenuşii.
Ca la Da Nang!! Johnny, noooooooo!!!!! AI-ul ne-a mirosit că suntem dezbinaţi şi a spawn-at un tank. Prietenul meu de-o viaţă (pe internet, bunicule, viaţa are 80 de minute dacă joci pe Expert sau 30 de secunde dacă eşti n00b) a căzut primul. Bivolu97 a sfârşit spânzurat de un Smoker. Ca Iuda. Un sfârşit potrivit. Cine ar fi crezut că AI-ul e capabil de asemenea ironie? Kostel_Shukaru, cel mai tânăr dintre noi, a picat şi el cu beregata sfâşiată de un Hunter. L-am lăsat să moară ca un câine, că oricum nu mai scăpam şi animalul mi-a şutit medikit-ul din faţa ochilor în Safe House.
Pe mine n-o să mă prindeţi viu, satanelor! Cu ultimele puteri, mi-am aruncat un pipebomb la picioare. Veniţi, fiii mei, veniţi… Acum zi-mi, matale la Stalingrad te-ai bătut cu zombie? Nu? Atunci, gura, şi lasă-i pe ăia mai tineri să povestească!

Fii om, fii om, alungă mortul necurat

Pentru cei care s-au trezit mai târziu, Left 4 Dead, un adevărat „generator" de poveşti de genul celei de mai sus, este un shooter creat special pentru multiplayer. Drept urmare, background-ul este relativ sărăcăcios. Însă, cine are ochi să vadă şi urechi să audă, va vedea şi va auzi că Left 4 Dead plăteşte tribut greu literaturii şi filmelor cu zombie, care nu abundă nici ele în detalii narative suculente. Invazia vine, câţiva supravieţuitori îi ţin piept preţ de o oră şi jumătate, trei sferturi din ei nu apucă să prindă genericul de final.
Cine a urmărit cu sfinţenie seria „ ... of the Dead" a lui Romero se va simţi ca acasă în Left 4 Dead. Cu toate acestea, pentru o mai uşoară curgere a gameplay-ului,



nu toate canoanele fenomenului „zombies ate my homeworld" sunt respectate.
De exemplu, nemorții din shooter-ul celor de la Valve sunt iuți ca argintul viu. Nu's chiar olimpici internaționali, dar am o bănuială că nici voi nu sunteți. Important e că n-o să-i puteți căsăpi în liniște, cu o mână pe trăgaci și cu cealaltă pe ceașca de ceai. Sub acest aspect, hoardele de infectați urmăresc exemplul dat de frățânii lor mai bătrâni din „28 days later". Cât despre teoriile asupra originilor „infecției", Left 4 Dead se mulțumește să ne informeze că principalul responsabil este o mutație sinistră a virusului turbării.
Nu știu unde altundeva a mai fost avansată această teorie, eu știu doar de cartea World War Z a lui Max Brooks (al doilea Brooks celebru, primul fiind Mel, THAT Mel), unde „boala" era cunoscută în limbaj popular drept „African Rabies". A, știați că în Day of the Dead... Mai bine nu, vă las pe voi să descoperiți toate sursele de inspirație. Sunt multe și unele sunt chiar evidente.



Spawn of the Dead

Left 4 Dead s-a vrut a fi o experiență cât mai apropiată de un film cu zombie. Așadar, fiecare campanie (sunt patru în total, fiecare împărțită în cinci episoade sau „hărți" dacă țineți la tradiție) se prezintă sub forma unui lung-metraj cu hoituri umblătoare. Loading screen-ul are forma unui afiș, acțiunea este suspect de asemănătoare cu majoritatea filmelor de gen, muzika se modifică subtil în funcție de acțiune, iar subiectul este cel clasic. Tu și încă trei ghinioniști (umani, culeși de pe net, sau boți, culeși de AI) imuni la zombificare trebuie să țineți piept invaziei în timp ce vă deplasați (haotic sau metodic, depinde de skill, pofta de viață și cantitatea de muniție) către o zonă sigură, unde mâna nemortului nu va pune niciodată piciorul. Finalul campaniei este întotdeauna marcat de o bătălie epică. Țineți minte finalul campaniei cu infanteriștii spațiali din AvP 2? Mi s-a părut genial. La fel stau lucrurile și în L4D, cu mențiunea că aici nu te obligă Hollywood-ul să supraviețuiești. Nemorții curg, cronometrul arată cinci minute până la sosirea „echipajului de salvare", adrenalina curge în valuri, ecranul se înroșește, armele fumegă și toate planurile se duc dracului.



Plumbul dăunează grav sănătății

În aceste momente, caracterul individului din spatele monitorului iese la iveală, iar jocul devine extrem de imprevizibil (și foarte plăcut, dacă nu luați jocul prea în serios, fiindcă nu toate poveștile au final fericit). O mai țineți minte pe băbuța care și-a uitat potaia afară și deschide ușa deși urgia stă la pândă ?
E în fiecare dintre noi. Ving Rhames? E și el undeva acolo, îngropat adânc și poate va ieși la suprafață când nevoia o cere. Un tip calculat va încerca să facă puțină ordine în acest haos, dar aproape întotdeauna va exista un năuc care va anula calitățile liderului și va duce la pierzanie întreaga echipă.
Bineînțeles, acest final deosebit de trist este condiționat de personalitățile celorlalți membri ai echipei. Pentru unii contează să termine jocul, alții sunt hotărâți să nu-și lase camarazii în urmă. Niciodată nu vei ști ce se va întâmpla, chiar dacă joci doar cu prietenii. Dacă azi amicul tău a murit încercând să-i crape capul Hunter-ului care te călărea, mâine poate va încerca doar să-și salveze pielea și va sări în elicopter fără să se uite înapoi.
Credeți-mă, e o experiență care nu poate fi povestită fără a-și pierde din savoare. Exact ca un film cu zombie. Când ți-l povestește cineva, îți vine să-i vâri pumnul sub nas că te face să-ți pierzi vremea cu asemenea prostii, dar când te așezi în fața lui cu o pungă de floricele, nu te mai dezlipește nimeni de fotoliu. Nici măcar cu ranga. Nu că n-ar fi încercat...



Ca orice lung-metraj cumsecade, și „filmele" din Left 4 Dead iau naștere sub bagheta magică a unui regizor foarte priceput.
De data aceasta, regizorul este însăși AI-ul. În modul cooperativ, AI-ul schimbă muzica în funcție de acțiune, AI-ul spawnează monștri și plasează muniție. De obicei, prestația „actorilor" influențează deciziile AI-ului.
Dacă echipa face mai multe victime decât doi teroriști într-o grădiniță, AI-ul va încerca să le șteargă zâmbetele de superioritate de pe față și va spawn-a din ce în ce mai mulți zombie. Sau va „uita" să plaseze muniție și medi-kit-uri. În mai puține cuvinte, „regizorul" dă dovadă de o

inteligență diabolică și, mai ales pe Expert, te pocnește peste ego când nu te-aștepți, iar legile lui Murphy se manifestă în universul Left 4 Dead mai mult ca oriunde. Am ceva ore de L4D la activ și pot spune fără să exagerez prea mult că există atâtea variabile (introduse atât de AI, cât și de jucători) încât fiecare experiență este unică. Există, bineînțeles, pericolul să deveniți niște experți imuni la „surprizele" AI-ului, însă mi se pare că momentul acesta este destul de departe pentru majoritatea dintre voi.

Şi dacă totuși v-ați plictisit de prestația AI-ului, există modul Versus care, dacă-mi permiteți, ridică jocul la un nou nivel de „awesomeness" și-i oferă rejucabilitatea la care 99% dintre jocurile de astăzi (și cam 80% dintre jocurile de ieri, dacă tot suntem la probabilități) nici măcar nu-și permit să viseze.



Cocainăăă, dă-te prins!

Versus

În Hands-on-ul de luna trecută v-am povestit pe larg despre categoriile de infectați și cum „funcționează" ei în modul cooperativ. Lectura e obligatorie, deci voi economisi puțin spațiu în speranța că ați citit Hands-on-ul de cel puțin două ori. În modul versus, patru jucători fac pe supraviețuitorii, iar patru intră în pielea infectaților cei speciali (excepție făcând Ze Witch). Trupeții obișnuiți sunt controlați (și spawn-ați) de AI. Obiectivul echipei „nemorților" e, logic, să-i împiedice pe supraviețuitori să ajungă în Safe House.

Viața unui infectat e deosebit de complexă și are multe aspecte (deja devin obsedat de fraza asta, dar pe cuvânt că așa e). Jucătorii „infectați" își pot alege singuri punctul de spawn (cu mici interdicții, bineînțeles). În perioada „pre-spawn" te poți plimba nestingherit prin peisaj și, când găsești acel loc perfect pentru o ambuscadă, faci fapta măreață și te spawn-ezi ca Xerxes la Termopile. Acest „mic" amănunt este absolut delicios.

Nici nu vă pot povesti cât de fain e să urmărești un supraviețuitor pierdut de grup, cu un zâmbet malefic pe față și frecându-ți mănușițele de mulțumire, să încerci să-i ghicești traseul și să te spawn-ezi după un colț, de unde îi vei sări în cap.

Sau, după ce i-ați chinuit ca pe hoții de cai, să le dați lovitura de grație chiar în fața Safe House-ului. Sau, ca Boomer, să vomiți pe cei patru supraviețuitori, după care să te plimbi sfidător prin fața lor în speranța că unul dintre ei va fi îndeajuns de imbecil încât să te arunce în aer lângă ACEA mașină. Sau... sau... sau... sau... sau!!!!!!!! Probabil aș umple câteva pagini cu povești...



La pândă

Infectații speciali (cu excepția Tank-ului) sunt extrem de fragili, deci coordonarea este absolut necesară, mai ales că nu poți alege tipul de infectat în care te „reîncarnezi". Cu alte cuvinte, modul Versus e mană cerească pentru un griefer „cumsecade. O echipă bine coordonată îi va scoate din minți pe supraviețuitori și, după cum știm, nimic nu este mai plăcut decât să enervezi necunoscuți pe internet. Dacă n-ai timp de MMO-uri sau de trolling pe forumuri, Left 4 Dead îți poate oferi exact aceeași senzație călduță de împlinire sufletească pe care o ai atunci când aduci un forumist (sau pe un nenorocit din Alianță) pe culmile disperării.

Pauză de efect...

Haideți să vă vorbesc puțin de o chestiune care mi-a confirmat încă o dată că oamenii care-au muncit la Left 4 Dead sunt niște artiști ai designului și cunosc des-





tul de bine şi ştiu să profite de mecanismele de bază ale psihologiei umane.

Obiectivul primei „campanii" este să ajungeţi pe acoperişul spitalului Mercy. Punctul de plecare este, surpriză, tot un acoperiş. Dacă vă uitaţi, în depărtare, pe fundal, dar totuşi scos puţin în evidenţă, veţi observa spitalul unde trebuie să ajungeţi. Foarte eficient acest mic artificiu. Mi s-au scufundat puţin corăbiile când am văzut câţi kilometri stau între mine şi echipajul de salvare. Eh, n-a zis nimeni că va fi uşor. Ne reculegem puţin şi o luăm la pas printre ruinele infestate cu nemorţi.

Nu jucam prost, am terminat prima hartă într-un timp decent, deci am progresat ca economia socialistă în rapoartele de partid. Puţin mai încolo, chiar am prins şi un moment de respiro, pe care fiecare dintre noi şi l-a petrecut cum a găsit de cuviinţă.

Unul îşi încărca arma, altul încerca s-o bandajeze pe Zoey în zona sânilor, eu admiram peisajul. Şi cum mă bălăceam eu în frumuseţea morbidă a oraşului părăsit, am ridicat ochii şi am văzut... spitalul. Mult mai aproape, mult mai bine conturat. Reflectoarele luminau cerul, imensa firmă de neon licărea optimist, mai lipseau corul de îngeri şi raza de lumină. Băi, foarte meseriaşi oamenii care s-au gândit la şmecheria asta. Bineînţeles, când joci campania pentru a zecea oară şi cunoşti fiecare colţişor al hărţii, nu te mai impresionează acest „mic" detaliu, dar dacă ajungi să joci de zece ori aceeaşi campanie, e clar că jocul te-a prins, deci nu mai ai nevoie să fii impresionat.



Mda, din nou negrul moare primul

Left 4 Bread

A sosit timpul pentru încă un flash-back. Nu din joc, ci din viaţa reală. Aia în care morţii stau cuminţei în sicriaşele lor confortabile de lemn şi singurii zombie pot fi întâlniţi în faţa McDonalds-ului din Piaţa Romană. So... deoarece n-am trei mâini şi nici două guri - cu una să trag din ţigară şi cu cealaltă să-l înjur pe micuţul Igor (băi, matchmaking-ul ăla nenorocit mă combină doar cu ruşi) care iar a stârnit-o pe Vrăjitoare – am făcut o pauză de ţigară.

Ies pe balcon cu mare grijă (wtf!), nu cumva să fac un zgomot care să atragă un regiment de infectaţi, aprind ţigara şi încerc să mă relaxez. Exact în acel moment, porneşte o alarmă. Am încremenit ca prostu', cu ţigara în colţul gurii (dacă vă spun că Bill este personajul meu favorit, o să spuneţi că îmi bat joc de voi).

Deşi sunt la pământ cu orientarea în timp şi spaţiu, în câteva secunde - până când mi-am dat seama că sunt pe balcon, lângă o muşcată absolut inofensivă - am reuşit să mapez tot apartamentul şi să calculez cea mai rapidă rută până în bucătărie, unde am câteva cuţite şi un polonic greu de tot.

Planurile s-au dus naibii şi am fost tentat să sar pe geam (în vâltoarea evenimentelor uitasem că stau la etajul doi) când soră-mea a năvălit val vârtej în cameră. Ăsta-i Left 4 Dead şi asta se întâmplă celor care-l joacă prea mult. Restul cuvintelor sunt de prisos...

■ **cioLAN**



Pickaboo, I see you!!!

alternativa



ZOMBIE PANIC SOURCE

Alternativa gratuită la Left 4 Dead. Are zombie, are şi multiplayer. Nu prezintă zvâcul lui L4D, dar are momentele lui plăcute şi, cel mai important pentru buzunarele voastre, îl puteţi descărca gratuit de pe Steam (cu condiţia să aveţi HL2 original). Vă urez măcel plăcut!

www.zombiepanic.org

BUNE:

- atmosferă
- modul versus
- rejucabilitate
- ZOMBIE!!!!!

RELE:

- preţ cam piperat
- n-ar fi stricat mai multe campanii
- modul versus nu este disponibil pentru toate campaniile
- sistem de matchmaking defectuos

CONCLUZIE:



Left 4 Dead este jocul care ar putea detrona CS-ul. Cel mai probabil n-o s-o facă, dar asta nu-l va împiedica să primească premiul pentru cel mai bun multiplayer al anului 2008.
Na, că am stricat surpriza.

9,2

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen FPS/Horror **Producător** Turtle Rock Studios **Distribuitor** Valve/EA **Ofertant** www.gameshop.ro, www.steampowered.com **ON-LINE** www.l4d.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 3 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** 128 MB, Shader 2.0

LEGENDARY

Cutia cu surprize

De departe, FPS-urile sunt cele mai populare jocuri în ziua de azi, acestea fiind baza atât pentru competiţiile pro, cât şi pentru viaţa de zi cu zi a gamerului casual. Reţeta unui FPS bun este simplă: arme multe, inamici cât încape, locaţii cât mai variate, neliniaritate, gameplay fără cusur, muzică bună şi, dacă se poate, gagici. Păcat totuşi că reţeta a fost pierdută acum mult timp, iar FPS-urile bune întârzie să apară, locul lor fiind luat de producţia de duzină.

Că să nu vă chinui, vă spun de la început că Legendary The Box nu este jocul acela pe care-l vedeam în trailer-e de prezentare. Nu vă va stoarce ultimul strop de adrenalină, nu vă va răpi nopţi şi zile şi în niciun caz nu vă va creşte respectul de sine.
Nu este uber fps-ul, nu vă va da pe spate cu o poveste lucrată în cel mai mic detaliu, dar... are arme, muzică bună şi carne de tun cât încape.

Not so Legendary

Ca orice altă tentativă a jocurilor de a-şi băga coada prin mitologie, Legendary se încumetă să ne prezinte o versiune puţin schimbată a unei istorioare venite de la greci. Este vorba despre Cutia Pandorei... despre care puteţi afla mai multe pe Wiki sau la orele de istorie. În Legendary, faţă de versiunea normală, din cutie nu ies lumini colorate care îmbolnăvesc şi înnebunesc lumea, ci avem parte de tot felul de monştri, de la grifoni până la krakken şi vârcolaci.

Un anume Deckard este angajat de către o societate secretă să deschidă Cutia. Cum hoţii profesionişti nu prea trec pe la şcoală, acesta nu ştie ce se află în cutie şi va da drumul tuturor orătăniilor. Lumea este cuprinsă de un haos total, iar oamenii devin meniu pentru creaturile lui Zeus. Cum era de aşteptat, nimeni nu vrea să facă rău fără vreun scop anume, aşa că organizaţia secretă are în plan controlarea acestor creaturi. Însă, unde există putere, trebuie să existe şi un conflict, iar în joc îşi va face apariţia şi o a doua facţiune. Nu are rost să detaliez povestea pentru că oricum nu este cine ştie ce. Nu există întorsături dramatice de situaţie, momente memorabile sau personaje de care să te ataşezi. Totul este... steril. Dacă primele minute de joacă vă vor da impresia unui joc bunicel, cel puţin la capitolul poveste, cu timpul aceasta se dezumflă, iar voi veţi face la fel.

Déjà-vu

Acum câteva luni bune, mai exact prin martie, Spark Unlimited, developerul acestui joc, lansa un alt FPS numit Turning Point Fall of Liberty. Pentru cei care au toate simţurile în funcţiune, la acea vreme Turning Point era unul dintre cei mai hidoşi copii ai lui Unreal Engine 3, motorul pe care era construit.
Ei bine, urmând regula de copy paste impusă de unele companii mai mari, Spark a decis că e mai bine să aduci aceeaşi platformă, cu mici modificări, decât să-ţi verşi sudoarea muncind efectiv la ceva. Înainte să-mi săriţi în cap, vin cu exemplele.

UE3 s-a dovedit a fi un motor foarte potent, numărul mare de licenţieri dovedind asta. L-am văzut în acţiune în multe jocuri, iar în unele pur şi simplu ne-a încântat cu cea mai bună grafică. Primul exemplu care-mi vine în minte este Bioshock care, trecând peste povestea fantastică sau alte elemente, era împachetat în cel mai frumos mod cu acest UE3. Bioshock a fost lansat anul trecut, Turning Point şi Legendary anul acesta, timp suficient pentru ca hardware-ul să avanseze. Ei bine, dacă nu aţi jucat nimic de la Spark, veţi avea un şoc major atunci când şi dacă o veţi face. Ambele jocuri ne prezintă un UE3 handicapat, ale cărui membre au fost amputate de dragul de a mânui bisturiul. Texturile de o calitate oribilă, modelarea rămasă în pom, animaţiile care-şi au locul într-un alt univers paralel şi multe alte elemente m-au făcut să dezinstalez Turning Point după câteva minute de joacă. Avantajul lui Legendary însă este că are şi câteva sclipiri. Cam tot ce se află la 10 metri deasupra solului arată bine, cu toate că acest lucru este datorat înecării în blur, o tehnică atât de îndrăgită de toţi. Momentul în care Dekard iese pentru prima oară din


Apariţia unei...chestii


Începutul sfârşitului



Latră, jigodie! Latră!

muzeu este realizat foarte bine. Înclin să cred că aici s-a scurs tot talentul developerului. Grifonii care zboară de colo-colo, înşfăcând oameni, giganţi de metal, formaţi din maşinile distruse, şi unde de şoc ce distrug totul în cale, prezentate în slow motion, toate te fac să crezi că ai în faţă un joc de zile mari. Păcat că nu este aşa.

Parcă făcut în ciuda jucătorilor, jocul duce lipsă de orice urmă de neliniaritate. Pilonii muzeului cad exact în aşa fel încât să creeze un singur culoar, diferiţii pereţi care pot fi distruşi cad doar la momentul oportun şi doar pentru a crea un culoar unic, monştrii pot fi omorâţi într-un singur mod, iar partea de tactică nu a avut bunăvoinţă să treacă şi pe la Spark.



Mmm...Sexy!!!

Pentru prima jumătate a jocului am crezut că, atunci când vine vorba de arme, producătorul a încercat să facă o glumă. Prima meserie va fi cea de măcelar alături de topor, o armă pe care am folosit-o chiar şi spre sfârşit. Nu am un fetiş pentru astfel de arme, dar s-a dovedit a fi mult mai eficientă decât o mitralieră, de unde şi senzaţia de glumă. Monştrii trebuie omorâţi în diferite moduri, vârcolacii spre exemplu trebuie mai întâi dezechilibraţi şi apoi decapitaţi. Aceştia pot fi daţi jos din trei lovituri de topor, incluzând şi decapitarea. De cealaltă parte, dacă aveţi în mână o mitralieră, şansele ca un vârcolac să treacă pe lumea cealaltă din cel mult jumătate de încărcător sunt foarte mici. Adaug aici şi diferitele bug-uri care apar la folosirea armei şi s-ar putea să vă treziţi că trageţi degeaba în capul acestuia.

Momentele plictisitoare sunt totuşi întrerupte de luptele cu mini-boşi care, chiar dacă sunt distractive, tind să devină frustrante. Vă veţi lupta cu vârcolaci alfa, minotauri şi chiar un krakken. Slavă Domnului de animus pentru că, la cum se mişcă personajul, fără această opţiune aş fi fost mort de foarte multe ori. Mergând pe ideea „dacă grifonii zboară, nu există medpackuri", jucătorul se va putea vindeca folosind seva inamicilor, animus power. Odată ce ai doborât un prieten de-al Pandorei, acesta va lăsa în urmă o cantitate, mai mică sau mai mare, de animus ce poate fi folosită pentru trei chestii. În primul rând, o poţi folosi pentru a te vindeca. Al doilea mod este cel de Flit, cu ajutorul unui double tap pe F, default, personajul dezlănţuind o undă de soc ce dezechilibrează inamicii. Ultimul mod este cel de control. Din loc în loc, mai exact unde a vrut producătorul, veţi găsi câteva animus machines care, odată încărcate cu forţa proprie, dau un mic avantaj tactic, creaturile luptând de partea ta până la moarte sau până când jucăria rămâne fără putere.

Next please

Veţi mai avea parte şi de lupte cu membri ai facţiunii adverse, de altfel destul de plictisitoare, şi din când în când de câte o secvenţă de semi-quick-action, în care va trebui să va feriţi de câte ceva. Are şi multiplayer, însă aş irosi spaţiul revistei având în vedere că nu e cu nimic special faţă de o partidă de freecell. Păcat de muzica fină creată pentru joc, probabil singurul element care merită să fie pus într-un proiect mai decent. Aşadar, dacă vreţi un joc bunicel, care să vă ţină lipiţi de monitor ceva timp, încercaţi altceva. Dacă aţi rămas în pană de jocuri, vreţi să omorâţi animăluţe paşnice şi să aflaţi ce-i cu această Cutie a Pandorei, Legendary vă aşteaptă. Serviţi-l cu o linguriţă de sare.

■ **Discordless**



alternativa



FAR CRY 2

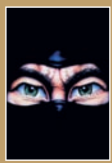
Grafică bună, control plăcut, o poveste mai decentă şi kilograme de inamici puşi la dispoziţie. Perfect pentru relaxare, indiferent că sunteţi un asasin în căutarea ţintei sau aveţi chef de o plimbare prin savană la vânat de... valize cu diamante.

**LEVEL DECEMBRIE 2008*

BUNE:
- luptele cu boşi
- muzica bună

RELE:
- linear 101%
- puţine plusuri :)
- grafica slabă
- insipid, incolor, inodor

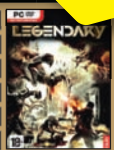
CONCLUZIE:



Un copy-paste din Turning Point făcut cu acelaşi dezinteres prezent şi în Call of Duty: Finest Hour. Amuzant pentru început, drăguţ pentru luptele cu boşii, dar jalnic în rest. Să nu uităm de cerinţele de sistem a la Crysis 3. Măcar de-aş fi avut opţiunea să export muzica pentru un minesweeper.

5,6

GRAFICĂ	04
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	06
IMPRESIE	05



Gen FPS **Producător** Spark Unlimited **Distribuitor** Atari **Ofertant** Atari
ON-LINE www.legendarythegame.com

CERINŢE MINIME: Procesor Pentium D 2.6 GHz / AMD Athlon X2 3800+ **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7600 / Radeon HD 3850

PC X360 PS3

Silent Hill Homecoming


Dacă nici cu monstrul ăsta n-au nimerit-o...

**Welcome to where time stands still
no one leaves and no one will
Welcome Home (Sanitarium)**

Astfel se conturează cel de-al cincilea (de iure) titlu al seriei Silent Hill, a cărui poveste se întrepătrunde cu versurile celebrei piese Metallica mai adânc decât ar părea la o primă contemplare.

Primul episod din foiletonul horror japonez a însemnat foarte mult pentru evoluția acestui gen de jocuri video, în special prin faptul că a venit cu o viziune diferită, originală și mult mai profundă față de Resident Evil – titlu bun la vremea lui, însă care nu deborda prin autenticitatea poveștii sau prin inovație. SH1 va rămâne întotdeauna o referință, impunându-se prin povestea plină de profunzime, excelentele tehnici de reprezentare vizuală și auditivă a dramei personajelor, micile improvizații de gameplay care au devenit simboluri ale seriei (lanterna și radioul), implicațiile psihonogice și designul deosebit al creaturilor ce bântuie străzile cețoase ale așezării turistice numite Silent Hill. Din punctul meu de vedere, cu toate neajunsurile pe care i le-aș putea născoci, seria Silent Hill (și în special SH2, cel mai bun joc din serie până acum) oferă o experiență de joc mult mai inteligentă, interesantă și mai reușită decât concurentul principal, Resident Evil, care s-a transformat în timp, dintr-un survival horror fâinuț, în care mardeai cu nonșalanță strigoi și rezolvai puzzle-uri mai mult sau mai puțin inteligente pe fondul unei povești conspiraționiste destul de clișeice, într-un horrorfest comercial de doi lei, lipsit de sare și piper, care nu solicită nici cel mai mic efort intelectual și nu are absolut nimic interesant de spus sau de arătat.

În altă ordine de idei, Homecoming a fost pasat studioului american Double Helix, proaspăt rezultat din fuziunea Shiny Entertainment cu The Collective și având în dotare oameni destul de experimentați, care au lucrat la numeroase titluri comerciale (jocuri din seriile Indiana Jones, Star Wars etc.). Este unul din puținele cazuri de „outsourcing" de la est spre vest… Ce ne interesează mai mult este că viziunea a suferit în consecință anumite schimbări... nu neapărat în rău. Pentru ceea ce urmează, vă sugerez să parcurgeți întâi articolul special Silent Hill semnat de tovarășu' Mandrake Root (preferabil și celelalte două, de luna trecută și respectiv acum trei numere), fiindcă nu voi stărui prea mult în problemele de simbolistică și trimiterile pe care domnia sa le-a tocat deja până la os.

Home, Sweet... Mother of All That's Good and Pure!!!

Povestea începe cu... Jacob's Ladder. Scena despre care v-a povestit Mandrake, în care personajul este plimbat pe targă prin ceea ce începe ca un spital decrepit și insalubru și se transformă treptat într-un abator uman. Mica introducere nu bate secvența similară din film, însă reușește să introducă jucătorul în atmosferă și să-l pregătească pentru a intra în pielea pacientului în cauză, pe nume Alex Shepherd. Eliberându-se din curelele care-l țintuiesc de targă (printr-un abominabil clickfest, pe care-l vom dezbate ceva mai târziu), fostul militar, rănit și trimis la vatră, începe explorarea spitalului-abator. Nici nu iese bine din sala de operație, că dă nas în nas cu fratele său mai mic, Josh, aflat în spatele unui grilaj - încuiat, desigur! Imediat ce procură codul și descuie electronic drumul, Alex este lovit sub centură de Complexul Silent Hill, adică în loc să stea cuminte de vorbă, pramatia minoră o ia la goană pe coridor, trântind o ușă în spatele lui și lăsând doar un desen misterios. În scurt timp, realitatea sumbră cedează în fața unei alte dimensiuni, mult mai sinistre și devine limpede că ceea ce jucați este coșmarul protagonistului. Trezirea din vis îl găsește pe Alex într-o cabină de tir (la volanul căruia fanii seriei vor recunoaște un personaj din trecut) ce se îndreaptă spre Sheperd's Glen, locul de baștină al soldatului - total întâmplător, mărginit de lacul Toluca și taman „peste iaz" de Silent Hill. Odată ajuns în orășel, Sheperd constată că locul este acoperit de o ceață densă și pare pustiu, la fel ca și casa lui natală. Temerile în legătură cu micuțul i se adeveresc la strania reîntâlnire cu mama lui, într-o stare de legumificare avansată, de la care află că Josh într-adevăr dispăruse, ca și tatăl său, plecat în căutarea odraslei. Astfel, jucătorul pornește pe urmele rudelor sale volatile și totodată, fără să știe, în căutarea adevărului sumbru despre originile orașului, despre legătura acestuia cu Silent Hill și în ultimă instanță, despre propria sa persoană. Aici mă voi opri din relatare, fiindcă cea mai mare parte a farmecului unui titlu Silent Hill îl constituie povestea, pe care vă îndemn s-o aflați singuri, chiar dacă de această dată nu este la fel de inspirată cum ne-a obișnuit seria.


De ce Bocănilă? De ceeeee?!!!

Changes, changes

Am fost foarte surprins să constat că, în sfârșit, Silent Hill a devenit complet tridimensional, iar camerele fixe și controlul tâmp cu orientare în jurul axei personajului sau în funcție de cameră sunt de domeniul trecutului. Portarea pe PC a fost făcută destul de atent, în consecință jocul arată bine, sună bine, se mișcă fluent și pe sisteme ceva mai modeste (totuși are cerințe cam mari pentru ce oferă în schimb) și mai ales - lume, lume - este perfect controlabil prin tastatură și mouse, iar gamepad-ul pentru varianta PC a devenit - în sfârșit - din necesitate o simplă opțiune, jocul rulând în mare parte ca un 3rd person action. Ce-i drept, pentru anumite acțiuni contextuale, SH5 solicită un clickfest de zile mari: de pildă, ca să mă eliberez de pe targă, a trebuit să dau vreo cinșpe clicuri succesive rapide, „că așa vrea jocul". Enervant, dar suportabil, fiindcă astfel de situații nu sunt foarte dese. În rest, controlul este destul de precis și bine gândit - chiar cel mai bun sistem de control din toată seria, îndrăznesc să spun, reflectând o portare de bună calitate pe PC.





Back in business. Silent Hill kinda business!

Partea 3rd person se desfăşoară fără nicio problemă, iar lupta a devenit mai simplă, mulţumită pregătirii militare de care se bucură noul erou, foarte versat în folosirea cuţitelor şi rângilor, dar şi în miluirea dihăniilor cu armele de foc. Astfel, Alex are două tipuri de atacuri,



Tatăl inginer, mama călugăriţă...uite ce-a ieşit!

unul rapid şi altul puternic (pe al doilea îl puteţi încărca dacă menţineţi apăsat mai mult timp butonul de atac secundar), care pot fi înlănţuite în combo-uri nimicitoare. Mai mult, Sheperd ştie şi o serie de mişcări de evitare, care activate la timp oferă şansa unui contraatac sănătos şi întorc balanţa în favoarea sa. La fel şi cu ţintitul, unde SH a împrumutat cu nesimţire perspectiva de peste umăr din Resident Evil, iar lucrurile funcţionează de minune. Ce-i drept, abilitatea lui Alex de a lupta ca un soldat adevărat este contrabalansată de eficienţa sporită a monştrilor, capabili de nişte năzdrăvănii nemaivăzute în titlurile anterioare. Chiar şi aşa, impersonarea unui luptător priceput elimină din ecuaţie panica provocată de întâlnirea monştrilor cu personajele anterioare, complet inocente într-ale armelor şi cu o ţintă deosebit de proastă. Totuşi, sistemul de luptă rămâne savuros şi pot spune că a fost bine realizat. Unii îl vor aprecia, ca şi mine (eu unul am considerat dintotdeauna luptele din Silent Hill mici obstacole enervante în calea poveştii şi a puzzle-urilor, deci mă bucur că pot răpune fauna locală cu mai puţină bătaie de cap), alţii se vor plânge că Alex poate fi atât de eficient încât nu-i mai sperie monştrii. Trebuie să vă spun că, în general, vietăţile pe care le veţi întâlni au un design original şi sunt mult mai convingătoare decât până acum, se mişcă mai natural în raport cu anatomia lor şi au o viteză de atac decentă. Mai mult, boşii sunt bestiali la propriu şi la figurat, cei mai reuşiţi din toată seria, iar luptele cu ei vor face deliciul multora (ştiu, Cap de Piramidă e „tata lor” - ei bine, nu vă va ocoli nici în acest titlu, doar nu credeaţi că producătorii ar fi ratat ocazia de a vă pune faţă în faţă cu el şi apropos, are un design nou, inspirat parţial de film şi poartă o... pălărie nouă). Oricare ar fi cazul tău, jocul merită parcurs, în special dacă eşti fan al seriei, pentru a mai descoperi noi faţete ale universului SH.



Let's platform like it's 199...0!

D-ale gospodăriei

Paradoxul este că, în timp ce povestea vine în completarea tabloului pictat de titlurile anterioare, poate fi totodată o experienţă de sine stătătoare şi nu necesită... ahem, experienţă în domeniu. Asta se vede foarte bine din felul în care sunt dozaţi inamicii şi puzzle-urile, pentru o bună bucată de timp confruntările şi ghicitorile fiind foarte uşoare, parcă introductive. Veteranii vor fi iritaţi din cauza asta, însă vă spun că merită să treceţi peste prima porţiune (destul de lungă), fiindcă dificultatea şi diversitatea tuturor aspectelor de gameplay cresc pe parcurs până la un nivel acceptabil şi chiar bun.

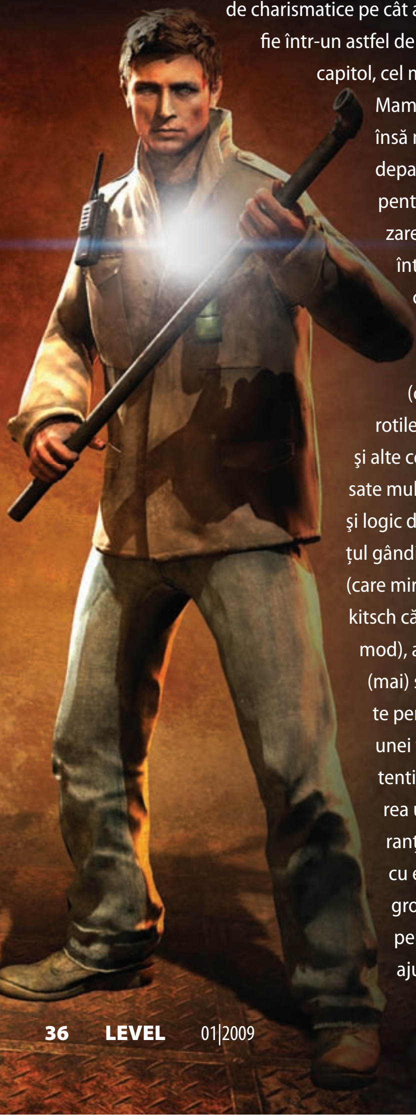
Jocul foloseşte motorul de simulare fizică Havok. Asta se traduce prin tot felul de obiecte mobile şi o serie de puzzle-uri bazate pe acesta (nimic însă la nivelul celor din Half-Life 2). Dozajul de fizică este bun, dar, din păcate, nu oferă nimic foarte spectaculos. Personal, am convingerea că majoritatea locurilor în care este folosit puteau fi realizate şi fără ajutorul acestuia, prin scriptare, mai ales în cazul unui joc de acest gen. Să fi fost administrator şi mare torţionar al echipei, le-aş fi dat peste bot cu factura pentru licenţa Havok, întrebându-i pe ce anume am dat banii.

Grafica, pe de altă parte, fără a fi deosebit de bogată şi detaliată, îşi face treaba. Nimic „Next-gen” şi în orice caz, lasă destul loc pentru îmbunătăţiri. Totuşi, este un pas în faţă de la Silent Hill 4 şi reuşeşte să creeze ten-

siune, pe alocuri spaimă, în stilul caracteristic pentru serie. Singura obiecție funcțională este că lanterna are o bătaie mult prea scurtă și de multe ori mai mult m-a încurcat în găsirea obiectelor utilizabile din joc decât m-a înfiorat în confruntările cu monștrii. E pe-aproape, dar n-au nimerit-o. Cu ceața din mediile exterioare îi înțeleg, până la urmă este un trademark SH, cu toate că mi se pare prea densă și contribuie la o reprezentare generală oricum destul de gri a mediului, care de la un punct încolo instaurează o nedorită monotonie. Per total, aspectul jocului nu m-a dat pe spate cu nimic, însă nici nu m-a deranjat, nu au existat stângăcii care să mă scoată dintr-ale jocului și nici nu m-a obosit. Sunetul este, ca de obicei, foarte bun, cu ambientul bine pus la punct, aceeași muzică perfectă pentru stilul SH și cu voci în general convingătoare (chiar dacă dialogul în sine este sec și neinspirat pe alocuri).

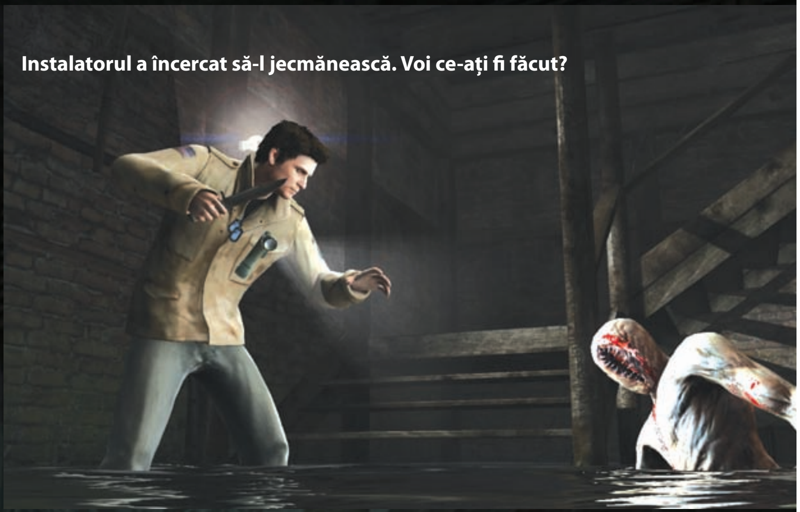
Ziceți, băi, din suflet!

Și totuși, atmosfera nu m-a prins în mod deosebit. Pe de o parte, am senzația că le-am văzut pe toate în primele trei jocuri din serie, pe de altă parte, mult mai grav, nu am putut simpatiza câtuși de puțin cu personajul. Logic, prefer o tipă nevrotică, frumușică, neajutorată și toate cele. Merge și un tip, însă Alex Sheperd este mult prea cool pentru Silent Hill și pare mai degrabă desprins dintr-un Max Payne. Ok, exagerez, are și el momentele lui bune. Cert este că producătorii nu și-au dat suficient de mult silința să mă facă să mă implic voluntar în drama protagonistului, iar personajele nu sunt atât de charismatice pe cât ar trebui să fie într-un astfel de joc. La acest capitol, cel mai bine stă Mama-Sheperd, însă nu e nici pe departe destul pentru sensibilizarea jucătorului întru imersiune completă.



Deși simbolurile seriei (cărucioare cu rotile, manechine și alte cele) sunt plasate mult mai natural și logic decât - din pu-țul gândirii - în SH3 (care mirosea deja a kitsch călduț și comod), acestea nu (mai) sunt suficiente pentru crearea unei tensiuni autentice și insuflarea unei nesiguranțe perpetue cu evadări în groază. În plus, perspectiva nu ajută deloc.

Instalatorul a încercat să-l jecmănească. Voi ce-ați fi făcut?



Producătorii ăștia se pare că nu pricep nicicum că un joc horror autentic (deci excludem gorefest-urile și spookshow-urile) nu se face altfel decât la persoana întâia. Trebuie ca jucătorul să poate percepe mediul prin simțurile protagonistului, să fie îngrădit de limitările eroului fără ca acest lucru să i se pară nenatural, în ultimă instanță este nevoie de trucuri inteligente pentru a transfera starea de spirit și emoția dincolo de monitor. Exemplul perfect este Call of Cthulhu, a cărui porțiune de început (și nu numai) a reușit să bage groaza-n mine, cu toate că nu m-am confruntat cu monștri și cadavre dezmembrate, ci doar cu un orășel dominat de o atmosferă apăsătoare, excelent realizată și cu o serie de personaje absolut sinistre. Trucurile la care s-a apelat acolo induc tensiune și informează permanent în privința sănătății mintale șubrede a personajului principal, iar asta se transmite într-un mod genial și la jucător. Totuși, să nu vă imaginați despre Call of Cthulhu că ar fi un joc perfect. Pe lângă portarea slabă pe PC (făcută, se zvonește, de către un singur om), și acolo există o mulțime de probleme. Însă componenta horror bate orice am văzut vreodată în jocuri video (în afară de Undying), lucru explicabil dacă ne gândim că sursa de inspirație este opera lui H.P. Lovecraft.

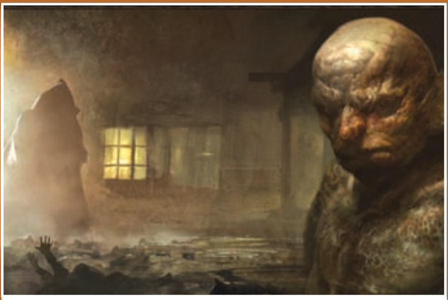
Încă un Silent Hill și cam atât

Ce mi-aș dori ar fi ca producătorii de jocuri horror să-și dea seama că groaza autentică și apăsătoare n-are nimic de-a face cu monștrii, kilograme de sânge și dezmembrări, ci apare la omul conștient și atent, în situații pe lângă care trecem impasibili zi de zi, fără să le vedem esența. De la Double Helix (care au făcut o treabă decentă având în vedere că este primul titlu din serie la care lucrează și presupunând că le va intra pe mână și următorul) vreau mai mult discernământ și trăire, lepădarea de simbolurile clasice Silent Hill - care și-au pierdut mult din forță și semnificație prin utilizarea lor excesivă și gratuită în multe momente ale seriei - și o abordare proaspătă și curajoasă a problemei, cu accent pe atmosferă și puzzle-uri în detrimentul acțiunii. Vreau o poveste proaspătă și verosimilă, ruptă de Silent Hill, cu rădăcini mai degrabă în psihologie decât în religie, findcă perspectiva altor titluri îmbibate cu ocultism de mâna a doua, care să completeze un tablou nu foarte reușit al comunităților din jurul lacului Toluca mă face să nu mai vreau Silent Hill.

Per total, Homecoming este un titlu destul de reușit. Calitativ, nu se compară cu SH2 la vremea lui, față de SH3 stă mai bine cu logica și funcționalitatea, însă art-ul este ceva mai slab calitativ, însă mai coerent ideatic și în sfârșit, față de SH4 reprezintă un real progres. E timpul însă ca seria să înceteze definitiv sau să fie deturnată din evoluția cantitativă și nu prea calitativă. Fanii SH ar trebui să-l joace, în timp ce neinițiații ar face mai bine să butoneze SH2 sau să urmărească filmul omonim. În orice caz, dacă vă apucați de el, terminați-l de mai multe ori, pentru a vedea cele cinci finaluri diferite (deciziile din anumite momente importante dau finalul, alături de comportamentul general al jucătorului și nu toate finalurile sunt accesibile la prima parcurgere, în buna tradiție SH) și fiindcă, odată ce veți ști povestea, veți observa multe lucruri care inițial v-au scăpat. Groaza e mai groaznică la rejucare!

■ **Caleb**

alternativa



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Jocul ăsta mi-a dat pur și simplu o stare de paranoia și mi-a trebuit o vreme să-mi revin. Este mult mai horror decât oricare dintre titlurile Silent Hill, are o bază solidă construită pe nuvelele horror lovecraftiene și generează o atmosferă de neuitat. În momentele bune este CEL MAI BUN JOC HORROR, în momentele mai proaste, generate de bug-uri, calitatea slabă a portării sau dificultatea necruțătoare, îți vine să spargi monitorul cu tastatura. V-am prevenit!

****LEVEL APRILIE 2006***

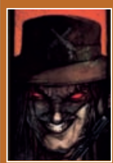
BUNE:

- grafică îmbunătățită
- nu mai face uz gratuit și excesiv de simbolurile și stereotipurile seriei
- control bun din tastatură și mouse

RELE:

- puncte de salvare mult prea rare și distribuite neuniform (ar fi cazul să dispară în favoarea salvărilor normale)
- personaj principal ușor a(nti)patic și atmosferă cam plată

CONCLUZIE:



Pentru un prim contact cu seria SH, Double Helix au făcut o treabă destul de bună. Totuși, în timp ce grafica, sunetul și povestea sunt în general bine realizate și interesante, lipsesc inovația curajoasă, semnificativă și trucurile care să te facă să te implici în poveste, mai ales că personajele nu sunt deosebit de convingătoare și charismatice. Merită jucat, dar nici Homecoming nu este nici pe departe mai bun decât Silent Hill 2.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen survival horror **Producător** Double Helix **Distribuitor** Konami **Ofertant** Steam
ON-LINE http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core E6400 / AMD X2 4200+ **Memorie** 1 GB XP, 2GB Vista **Accelerare 3D** GeForce 7800 / Radeon HD 256 MB


ATUNCI CÂND
MULȚIMEA ERUPE
ÎMI ADUC AMINTE DE CE
AM ALES MESERIA ASTA.
MECIURI URMĂRITE ÎN 3D
DISPONIBIL DE PE
14 NOIEMBRIE
www.footballmanager.com
FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2009
FOOTBALL MANAGER 2009
CEA MAI GROZAVĂ MESERIE DIN LUME
www.pegi.info
askaboutgames.com
Games for Windows
www.sigames.com
www.sega-europe.com
Importat și distribuit în România de S.C. TNT Games International S.R.L. Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19 www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
*PSP are vizualizarea meciurilor în 2D © Sports Interactive Limited 2008. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. The "PS" family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows and the Windows Start button are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

Unsprezece milioane de oameni îl declară cel mai bun

Cum în mod sigur nu ai trăit până acum în beci, legat cu un lanţ de un piron şi hrănit printr-un gemuleţ, trebuie să fi auzit de World of Warcraft. Un joc devenit de mult fenomen internaţional, mijloc de trai pentru unii şi stil de viaţă pentru alţii, WoW este de departe jocul cel mai jucat din istoria jocurilor pe calculator. Aniversând anul acesta la sfârşitul lui noiembrie patru ani de existenţă, cel mai cunoscut şi jucat MMO al vremurilor face furori în rândul adepţilor săi şi nu numai. Blizzard, în imensa sa înţelepciune, a realizat că l-a prins pe Dumnezeu de picior acum patru ani şi nu vrea să îi dea drumul până când nu Îl va convinge să mai scoată un nou set de porunci, unsprezece la număr, dintre care prima să fie: Joacă World of Warcraft şi nu lua cuvântul lui Arthas în deşert! Credeţi-mă, nu suntem departe de acel moment.

Mică, mică istorie

Acum patru ani de zile, Blizzard scotea pe piaţă un MMORPG al cărui univers era bazat pe un alt joc ultracunoscut de-al lor, şi anume Warcraft. Hype-ul din spatele acelui joc a luat o grămadă de lume prin surprindere, deoarece nimeni nu prea dădea mare importanţă pe atunci succesului unui joc ce necesita o legătură constantă la internet şi o plată lunară. Evident, asemenea proiecte existau deja pe piaţă, dar nu aveau o foarte mare atracţie la public şi nu mergeau prea bine. Dar cei de la Blizzard ştiau ei ce ştiau. Au înţeles că China poate deveni o pepinieră de gold farmeri, americanul îmbuibat cu hamburgeri un client 20/24 de ore, iar europeanul un strateg desăvârşit. Şi au dat lovitura. Au scos pe piaţă un joc în care fiecare om avea posibilitatea de a se identifica cu o rasă şi o clasă proprie şi personală, cu care apoi pleca la cules de floricele, minereu, piei de animale, peşte, titluri, onoare, kill-uri şi, nu în ultimul rând, epic loot. După o aventură mai mult solo ce se întindea preţ de şaizeci de niveluri mari şi late, lumea ajungea la nivelul maxim, unde se poate spune că începea jocul cu adevărat. Tot acel drum de la nivelul iniţial la cel final era un chin pentru jucătorul de rând şi foarte mare parte dintre ei au fost pierduţi pe acest drum pentru Blizzard. Un sistem de questing destul de ciudăţel, într-o lume gigantică şi fără niciun fel de mod de a te orienta în funcţie de obiectivele pe care le aveai de îndeplinit.
Găuri mari între niveluri, neacoperite de quest-uri şi care trebuiau umplute cu grinding nenorocit, omorând vreme îndelungată aceiaşi monştri una-ntruna. Unde mai pui că recompensele primite odată cu finalizarea lor erau de doi lei. Apoi ajungeai la nivelul maxim, unde lumea se împărţea în două. Elita ce se ocupa de pve, eliminând treptat fiecare boss din joc, apoi avându-i la stadiul de farm, şi cei care nu mai aveau nimic de făcut, limitându-se la pvp.

Odată cu apariţia lui The Burning Crusade, Blizzard a ridicat ştafeta mult mai sus. Nu a modificat nimic din jocul original, dar a adăugat un continent nou şi a reparat multe dintre problemele pe care le avea jocul iniţial. Creşterea în nivel a devenit mult mai interesantă şi mai



logică. Recompensele primite în urma terminării lor chiar puteau fi folosite de către jucători şi nu erau vândute imediat. Problemele de la finalul jocului însă au rămas. Foarte puţini dintre cei unsprezece milioane de jucători ajungeau să vadă întreg conţinutul jocului. Într-adevăr, s-a renunţat la raidurile de patruzeci de oameni, limitându-se la douăzeci şi cinci, dar dedicarea de care trebuia să dai dovadă era crâncenă.
Şi nu foarte multă lume dorea sau putea să ofere un număr infernal de ore pentru a face măcar quest-urile necesare doar pentru a intra într-un dungeon. Ca să nu mai vorbesc despre şase, şapte ore încontinuu în care trebuia să stai în faţa monitorului. Peste toate acestea, colac peste pupăză veneau şi un număr infinit de facţiuni cărora trebuia să le speli rufele murdare pentru a putea beneficia de aportul lor sub formă de enchant-uri sau ştiu eu ce alte chestii necesare pentru a deveni apt de a participa la un raid serios.

Şi luminiţa

A venit Wrath of the Lich King – cea mai nouă adiţie la universul World of Warcraft. Un joc despre care se ştia totul cu cel puţin jumătate de an înainte de a fi lansat. Şi asta nu pentru că Blizzard a dorit acest lucru, ci pentru că nu a reuşit să astupe găurile de informaţie prin care se scurgeau detalii despre joc din beta testing. Dar cum nici cei de la Blizzard nu sunt băieţi proşti, au folosit acest lucru în favoarea lor. Cum? Au dat liber la informaţie şi chiar au mai divulgat şi ei câte una alta. Astfel, cu cel puţin jumătate de an înainte de lansare, singurul lucru care nu se ştia exact era data lansării.

Dar iată că şi ea a fost aflată, a trecut şi am şi ajuns să vedem expansion-ul cu propriii ochi. Surpriza a fost de proporţii. Pentru un joc care este deja vechi de patru ani, WoW este fenomenal de proaspăt. Deşi comparat cu restul jocurilor de pe piaţă ai spune că ar trebui să fie acoperit cu praf şi cu pânze de păianjen pe la colţuri, reuşeşte să îşi spulbere competiţia de departe.

Elementul iniţial cu care ar putea fi combătut jocul ar fi engine-ul vechi, ce nu ar fi în stare să ofere o experienţă asemănătoare cu cele ale competitoarelor sale ca Age of Conan (să-i fie ţărâna uşoară, chiar am crezut în el), Warhammer Online sau The Lord of the Rings.
Odată cu lansarea lui Wrath of the Lich King, Blizzard a adus modificări importante modului de prezentare a jocului. Pe lângă calitatea incredibilă a designului de nivel, engine-ul este acum capabil de iluminări şi umbre ce dau o alură proaspătă noului continent şi noilor locuitori ai acestuia. Draw distance-ul mărit nu îţi mai limitează vederea, iar setea de aventură nu va fi niciodată potolită, deoarece vei vedea tot mai mult şi vei vrea tot mai mult.

Dar pe lângă aceste noi şmecherele grafice, de fapt ceea ce face tot farmecul artistic al jocului sunt peisajele şi personajele ce te înconjoară. Vei fi surprins constant de lucruri noi şi nemaivăzute, care te vor face să îţi pleci fruntea în faţa celor de a Blizzard. Este fenomenal cât de mult au putut să se maturizeze de la lansarea jocului de acum patru ani. Şi ce te va surprinde foarte plăcut nu vor fi doar frumuseţile ce te înconjoară, aurora boreală ce îţi luminează drumul, mulţimile de monştri ce încearcă să îţi întunece vederea pentru întotdeauna, ci acea atingere fină, caracteristică marilor artişti. Acel curaj pe care doar cei extraordinari de siguri pe ei îl au, de a încerca şi altceva. Astfel că pe lângă elementele pure de fantasy, vei vedea pe alocuri mici oaze de punk şi electro, desprinse din filmele postapocaliptice.

Dar după cum este normal, nu aurora boreală, nu luminiţele de pe scuturi, nu caii ce-ţi fornăie sălbatic în frâu sunt ceea ce fac acest expansion să-şi păstreze clienţii şi banii pe care competitorii încercau atât de mult să-i sufle.



Ci întreaga atmosferă şi tot conţinutul nou pus la bătaie. Blizzard ştie să asculte şi învaţă din greşelile sale şi ale altora. Blizzard este ca Zeus deasupra zeilor mărunţi şi le îndeplineşte dorinţele copiilor ca un Moş Crăciun conştiincios. Lumea se plângea de quest-urile plicticoase, Blizzard le-a schimbat. Lumea se plângea de clasele ignorate, Blizzard le-a schimbat. Lumea se plângea de instanţele prea grele pentru mase, Blizzard le-a schimbat. Lumea se plângea de lipsa unei clase noi, Blizzard i-a dat una nouă.


O zi senină pe coclauri


Un inamic pe cal de tinichea



Dar să le luăm la rând. Quest-urile. Acele chestii pe care trebuie să le faci pentru a câştiga experienţă şi bani şi pentru care te rogi la Dumnezeu să fie interesante şi haioase. Dacă eşti printre cei care sperau că nu mai e nevoie să culegi zece picioare de broască, trei legături de pătrunjel şi două pene de gâscă pentru cine ştie de licoare magică, ei bine, nu am veşti bune pentru tine.

Dar nu dispera. Questing-ul nu se rezumă doar la atât. Nici pe departe. Printre cele două, trei (sute) de astfel de quest-uri, sunt cele două, trei (zeci) de quest-uri care te fac să rânjeşti cu gura până la urechi şi să îţi suni prietenii pentru a te lăuda că tocmai călăreşti pe umerii unui gigant cu care îţi zdrobeşti duşmanii, după ce ai condus o trupă de orci în luptă împotriva unor vikingi cât casa sau după ce ai fost chiar Arthas cu care ai masacrat câteva sute de luptători cruciaţi pe care apoi i-ai transformat în zombie sub comanda ta.

Dar poate cea mai importantă modificare adusă questing a fost sentimentul pe care îl ai când totul se schimbă în jurul tău ca urmare a acţiunilor tale. Pare un lucru foarte greu de făcut într-un joc online şi chiar e. Dar Blizzard a reuşit să o facă perfect. Senzaţia pe care o avea până acum, că eşti unul şi acelaşi cu alţi unşpe milioane de oameni, dispare în WotLK. Astfel, o zonă întreagă se modifică în funcţie de acţiunile tale. Ajuns în Icecrown, descoperi un ţinut întreg controlat de Arthas şi hoardele sale de monştri şi o singură tabără a celor din Argent Dawn.



De pază la mama lui Swarovski

Pe măsură ce participi la bătălii epice, după ce te dai cu bombardiere construite de inventivii goblini, după ce sfinţeşti locurile pângărite de zombie, după ce alungi hoardele de luptători nordici ce i-au jurat credinţă lui Illidan, locul va rămâne al tău şi al prietenilor tăi. Senzaţia este grozavă şi ai impresia că, de fapt, chiar contează ceea ce faci. Şi totul se întâmplă fără ecrane de încărcare sau de separare a restului jucătorilor. Totul se face fără să simţi, iar fiecare dintre cei care sunt în acelaşi stadiu al poveştii cu tine sunt alături de tine. Este inimaginabil.

Am ajuns şi la clasele ignorate. Fiecare clasă din joc a fost regândită de la cap la coadă. Nu există o clasă care să fi fost lăsată în urmă şi care să plângă în urma schimbărilor realizate. Poate doar warrior-ii, care nu mai sunt acea maşină de ucis ca pe vremuri, ci una adusă la egal. Schimbarea cea mai drastică în schimb a suferit-o paladinul. Acel luptător al dreptăţii care a fost ignorat atât de mult timp până acum a primit în sfârşit ceea ce merita. Un plus la damage. Iar plusul la damage este atât de mare, încât lumea nu se poate obişnui cu ideea că există cineva acolo care poate omorî doi, trei deodată fără probleme. Şi e normal! Nu e uman ce se întâmplă! NERF PALAS! Vă rog să îmi scuzaţi această răbufnire, dar este un pic frustrant ce se întâmplă.

Una dintre marile probleme de până acum, instanţele de nivel maxim, la care nimeni cu o viaţă normală în afara jocului nu avea acces, a fost schimbată.

Pentru fiecare dintre aceste instanţe există două moduri de raid. Cele casual, la care toată lumea poate avea acces, sunt cele de zece oameni.

Şi sunt foarte uşoare. Oricine le poate termina. Mai există şi modul eroic, cel la care participă douăzeci şi cinci



Malygos ne dă târcoale



Tinere, ţi s-a blegit pumnalul.

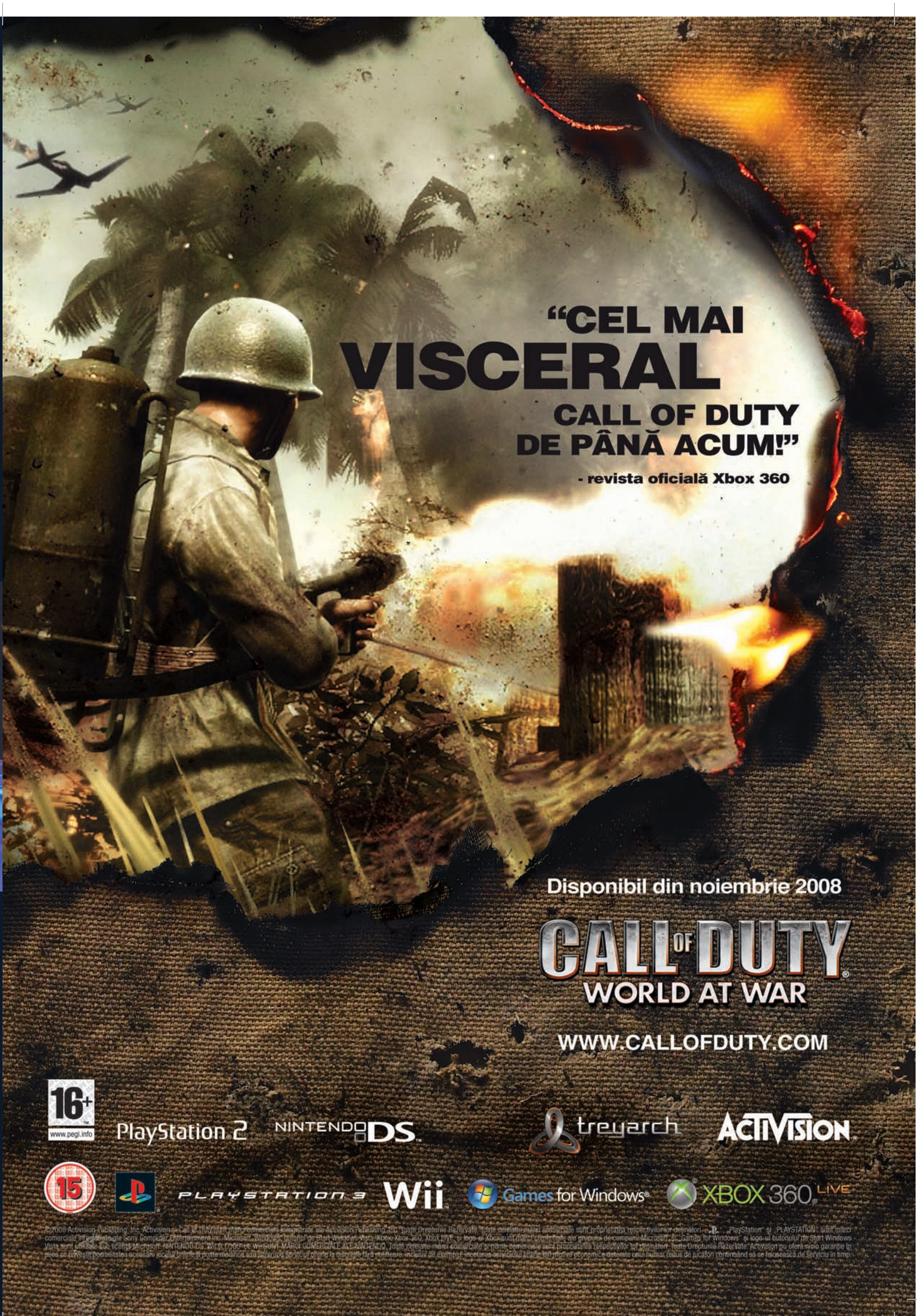
de oameni şi în care talentele de jucător sunt puse la test. Cu toate acestea, chiar nici instanţele pentru douăzeci şi cinci de oameni nu sunt fenomenal de grele. Exemplul concret sunt chiar eu.

Un jucător care se încadrează undeva între cel hardcore şi cel casual, am reuşit să ajung de la nivel şaptezeci la optzeci în o săptămână de la lansarea jocului, iar după alte două zile ghilda din care fac parte a reuşit să termine Naxxramas-ul cap coadă.

Am fost primii de pe serverul nostru care au făcut acest lucru, după cum se poate observa şi din titlul ce îmi însoţeşte numele în unul dintre screenshot-uri. Ceea ce altă dată se făcea după luni de zile de pregătire, acum se face la nouă zile de la lansare.

Tot ce pot să sper este că Arthas nu va fi atât de greu de ucis. Dar asta vom afla după patch-ul cu nou conţinut ce stă să iasă. Şi mai am ceva să vă spun.

Ceva care nu are legătură cu dificultatea instanţelor, ci cu modul în care arată. Am rămas perplex când am vă-


"CEL MAI
VISCERAL
CALL OF DUTY
DE PÂNĂ ACUM!"
- revista oficială Xbox 360
Disponibil din noiembrie 2008
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
15
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE



O clipă în eternitate

zut spectaculozitatea mediilor înconjurătoare prin care te plimbă paşii, străbătând coridoarele instanţelor. Dar vorbesc prostii. Nu mai există coridoare. Există spaţii deschise. Există imensitate. Există valoare estetică inestimabilă. Există frumuseţe...

Şi acum vine partea cu clasele noi. Greu. Timp de patru ani, Blizzard nu a făcut nimic în această privinţă. Având deja nouă clase bine balansate şi care se completează una pe alta la perfecţie, poate s-au gândit că nu mai este nevoie de încă una sau două care să dea peste cap echilibrul relativ în care erau lucrurile.
Dar lumea cerea. Lumea dorea şi altceva în afară de o zonă nouă şi de încă zece niveluri la cele şaptezeci deja existente. Mai ales că jocurile cu care concurează WoW-ul vin constant cu expansion-uri noi ce conţin clase noi. Şi nu doar una... Aşa că după aceşti patru ani, Blizzard ne-a mai oferit o clasă nouă. Death Knight. Un hibrid între clasele melee şi caster, dk-ul este o clasă care încă nu este complet finisată, dar care are un potenţial fenomenal. Un warrior foarte puternic, care are atacuri de distanţă foarte puternice, care poate transforma hot-urile în dot-uri, care poate deveni imun la magie pentru o bună bucată de vreme, care atunci când moare se transformă într-un zombie feroce pe care trebuie să îl mai omori o dată şi care mai are şi un animal de companie.
Destul de impresionant, nu? Bineînţeles că este impresionant. Nu avea cum să nu fie.
Doar Blizzard l-a născut. Nici nu îmi vine să cred cât de mult am ajuns să laud această companie. Parcă ar fi a mea. Dar nu ai cum să nu o lauzi, având în vedere produsul cu care a ieşit zilele astea pe piaţă.
De departe cel mai bun MMORPG de pe piaţă. Şi ca să ne întoarcem la dk, această clasă poate face orice. Vrei tank? Sună un dk! Vrei dps? Sună un dk! Vrei să omoare în stânga şi în dreapta pe câmpul de luptă în pvp? Cheamă un dk! Dar va mai dura un pic până când lucrurile vor ajunge la normal, deoarece în fiecare zi se mai descoperă câte ceva ce nu funcţionează cum trebuie. Dar se va rezolva în timp.

Pew pew, gnome stew!

Că tot am adus vorba mai sus despre pvp, să spunem ce avem nou în această privinţă. Păi o dată avem un nou battleground numit Strand of the Ancients. Dar nu este un battleground ca cele de dinainte. A fost introdus un nou concept.
Cel cu ajutorul căruia poţi controla vehiculele de asediu, cu care vei trece la distrugerea unor serii de porţi ce îţi interzic accesul la inima fortăreţei adversarului.
Pentru a se apăra, acesta are posibilitatea de a controla tunurile ce împânzesc meterezele castelului şi de a arunca cu smoală topită şi lături în capul inamicului.
Acest battleground funcţionează în două runde, unde fiecare facţiune joacă pe rând rolurile de asediat şi asediator. Toate bune şi frumoase până aici.
Este clar şi nimeni nu se încurcă în ceea ce trebuie să facă. Mai nasol este că momentan nu sunt prea mulţi jucători de nivel maxim, ceea ce face ca timpii de aşteptare să fie foarte mari şi s-ar putea să ai surpriza ca după ce ai intrat, lupta să se termine în 5 minute deoarece nu sunt destui inamici sau coechipieri.



Malygos deja e belicos

Blizzard a fost acuzat de nenumărate ori că nu dă deloc importanţă open world pvp-ului. Adică în afară de ocazionala încleştare între doi sau trei jucători care se întâlnesc complet întâmplător pe coclauri, lupta între hoardă şi alianţă se rezumă doar la battleground-uri sau arene. Dar iată că, odată cu Wrath of the Lich King, Blizzard ne-a oferit cadou o întreagă zonă deschisă world pvp-ului. Wintergrasp!
În nordul zonei tronează o fortăreaţă inexpugnabilă ce este stăpânită de una dintre facţiuni. Împrăştiate pe restul hărţii sunt ateliere unde se produc maşinării de asediu. În mod normal, acestea ar trebui să fie controlate de facţiunea adversă celei din fortăreaţă.
În jurul lor se dau bătălii crâncene pentru supremaţie, deoarece maşinile de asediu sunt singurele care pot deschide căi de acces spre inima fortăreţei.
Pentru a motiva jucătorul să participe la aceste bătălii, împrăştiate pe hartă sunt numeroase NPC-uri care îţi oferă quest-uri ce îţi cer să omori un anumit număr de adversari, să distrugi un anumit număr de vehicule etc. Şi nu doar atât. Cei care controlează fortăreaţa pot întra în măruntaiele sale unde tronează Archavon.
Unul dintre cei mai grei boşi din acest expansion, Archavon este singurul monstru din joc ce oferă loot epic de pvp. Şi nu nişte chestii albastre amărâte, ci adevărat echipament de arenă de nivel 80.
Aşa că să nu fiţi surprinşi dacă la începutul sezonului cinci de arenă, veţi da nas în nas cu nişte amărâţi dintr-o ghildă de pve, care habar nu au de pvp, dar care deja sunt înţoliţi în straie de arenă.





Da! Realm first, baby!

Eu unul nu sunt de acord cu decizia Blizzard-ului de a oferi jucătorului de pve posibilitatea de a beneficia de echipament de arenă, înaintea celui care trăieşte pentru pvp. Este o prostie, dar nu pot schimba nimic.

Achievements

O chestie foarte nouă pentru cei de la Blizzard, dar un mod extraordinar de a motiva jucătorul să se ocupe de toate lucrurile pe care acum le ignora.

Acest sistem de achievements îţi oferă puncte în momentul în care faci ceva extraordinar. Sau nu extraordinar. Puncte pentru explorarea zonelor vechi din WoW iniţial, puncte pentru maximizarea profesiei de pescar, puncte pentru cel mai bun bucătar, puncte pentru cel care cade de la cea mai mare înălţime fără să moară şi multe, multe altele. Cele mai importante dintre ele oferă ceea ce râvneşte fiecare jucător din WoW.
Un titlu unic deasupra capului. Unele dintre aceste achievements sunt greu de făcut. Atât de greu de făcut, încât în momentul în care le-ai îndeplinit, întreg serverul pe care joci va primi un mesaj prin care îi va fi adus la cunoştinţă că TU! eşti CEL MAI TARE! Şi să fim serioşi. Cine nu vrea să fie cel mai tare? Nu ştiu câţi dintre voi au jucat Anarchy Online, dar acolo am întâlnit prima dată acest lucru.
În AO, în momentul în care ajungeai nivelul maxim, tot serverul ştia, iar tu erai bombardat cu felicitări de la toţi prietenii din joc şi de la o grămadă de cunoscuţi. Sentimentul era extraordinar. Iar Blizzard s-a prins în final de acest lucru şi a introdus acest sistem de achievements. Foarte deştept din partea lor.

Pe final

Vreau să le mulţumesc pe această cale celor de la Blizzard pentru acest nou expansion adus unui joc ce deja mi-a mâncat mult prea mult timp din viaţă. Şi se pare că timpul acordat lui încă nu s-a terminat.
Îmi pare rău să o spun, dar numele meu este Mihai şi sunt un wowoholic.

■ **Koniec**

alternativa



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

În acest moment, singură alternativă viabilă pentru World of Warcraft nu poate fi decât Warhammer Online. Singurul MMORPG care a reuşit să mă smulgă pentru puţin timp de lângă WoW şi care m-a impresionat cu adevărat prin calitatea oferită şi prin ideile noi legate de gameplay, clase şi pvp. Sincer, dacă nu joci nici unul dintre aceste jocuri, dar vrei să te apuci de unul dintre ele, alege Warhammer. De el te poţi lăsa.

** LEVEL DECEMBRIE 2008*

BUNE:
- atmosferă incredibilă
- grafică incredibilă
- *insert here* incredibil(ă)

RELE:
- îţi mănâncă prea mult timp din viaţă
- îţi mănâncă prea mult timp din viaţă
- îţi mănâncă prea mult timp din viaţă

CONCLUZIE:



Sunt un wowoholic! Sunt şi nu îmi este frică să o recunosc. Vreau să îmi treacă, dar nu fac nimic în această privinţă. Mă deranjează câteodată, dar îmi trece repede. WoW este WoW, pur şi simplu.

9,8

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Producător Blizzard Ent **Distribuitor** Blizzard Ent. **Ofertant** www.gameshop.ro
ON-LINE www.worldofwarcraft.com/wrath

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

FALLOUT 3

Fallout... Fallout never changes?...

Dacă vi se întâmplă să fiţi pe coclaurii din jurul Braşovului şi să auziţi două voci, în relativ dezacord tonal, behăind liric „Mayyybeeeee you'll think of meeee...", apoi este o foarte mare probabilitate să fim jumătatea mea şi cu mine.
Dacă treceţi pe undeva în ţărişoara asta şi vedeţi un el şi o ea pe la treizecişiceva de ani, privind în gol şi murmurând pierduţi „Maybe... maybe... maybe...", apoi aşteptaţi-vă ca eu să continui cu „War... War never changes...", încercând jalnic să-l imit pe inegalabilul Ron Perlman, aşa cum acesta introduce fiecare Fallout. Trebuie să recunosc, însă, că e la fel de greu şi să încerci să reproduci vocile celor din Ink Spots, ale căror piese dau titlul muzical al primului şi celui de-al treilea Fallout. Între, s-a aflat o altă capodoperă - Louis Armstrong cu „A kiss to build a dream on", care la rândul ei ne-a bântuit din prima clipă în care am început un Fallout 2.

Aceşti doi Fallout vocals wannabe stăteam în faţa monitorului, cu ochii şi urechile mari, în timp ce eu dădeam pentru prima oară „New" în meniul de start al Fallout 3. Evident, ştiam foarte bine ce o să urmeze, pentru că văzuserăm deja de zeci de ori trailerul cu introducerea jocului. Dar, cu toate astea, stăteam emoţionaţi, chiar vag tremurători, anticipând startul unei aventuri la care visam de ani buni de aşteptare a unei continuări a seriei Fallout. Iar, când din boxe a început să se audă „I don't want to set the world on fire", trebuie să recunosc că am avut o reacţie aproape fizică: inima s-a suit în gât, ochii s-au umezit, iar pe spatele meu părul se făcu perpendiculară când Ron Perlman spuse pentru a treia oară fatidicele cuvinte „War... War never changes...".



Primele semne

Apoi a urmat reculul. Întâi a fost un mic gest de surpriză „A, poţi să-ţi asamblezi faţa, ca în Oblivion! Aha, mda, bine, mă rog...". Îmi făcui o faţă de om al dracului, mai ceva decât Spânul pentru că eu am căpătat şi o bărbuţă, fină. Mulţumit de rezultat, dădui să merg mai departe întru customizarea propriului personaj, aşteptându-mă să ajung într-o secţiune de cifre RPG-istice cu care să-mi definesc caracteristicile de bază, skill-urile, perk-urile ş.a.m.d. Când colo, tocmai ce scoteam capul în Lume, într-o secvenţă de joc propriu-zis desfăşurată într-o sală de naşteri. Interesant. Practic, Fallout 3 începe cu un rezumat de copilărie/pubertate/adolescenţă pe care îl parcurgi pentru a-ţi stabili treptat datele de role playing principale, prin alegeri între-ţesute în textura povestirii.
Acestea îţi oferă posibilitatea de a lua decizii ce îţi vor crea caracterul, într-o manieră foarte asemănătoare cu cea din The Elder Scrolls IV Oblivion, joc pe scheletul şi motorul căruia, v-o spun de la bun început, este făcut acest Fallout 3.

Eu, unul, nu am fost deranjat de adoptarea acestei modalităţi de creare a personajului - până la urmă, ai control total asupra acestui proces. Ceea ce mi-a sunat oarecum dizarmonic, însă, a fost linia de story a acestui început de joc. Parcă nu se lipea tocmai bine cu ceea ce aşteptam de la un Fallout.
Pe scurt, ţi se prezintă câţiva locuitori ai adăpostului antiatomic, cu care ai nişte conversaţii atât de stereotipe şi plictisitoare, încât numai începutul poveştii este mai sec şi mai enervant decât acestea, prin trimiterea la alte vechi stereotipuri, împrumutate din filmul american, marca Hollywood.
De altfel, şi personajele sunt la fel de, repet, stereotipe, cu acelaşi aer sufocant de film clasic american pentru adolescenţi - o insultă pentru o minte nesănătoasă într-un RPG nesănătos.

Marea nesuceală

De ce spun nesănătos? Pentru că ăsta este primul cuvânt care îmi vine în minte atunci când mă gândesc la primele două Fallout-uri: insane. Îl traduc ca „nesănătos" şi vă rog să vă gândiţi ca referind capul, atât al celor care au produs asemenea jocuri, cât şi al celor care se bucură de ele. Pur şi simplu, fiecare poveste din Fallout 1 şi 2, fie aparţinând questei principale sau celor secundare, este o sumă de întorsături şi, mai ales, de contradicţii cu normalitatea, care te surprinde şi încântă, înfioară şi înspăimântă, totodată.
Aproape toate personajele din primele două Fallout-uri


Mmmm... albastru.

Postapocalipsa 1 și 2



Fallout este o serie RPG începută în 1997 de producătorul și distribuitorul Interplay cu Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game. După cum o spune și titlul, acțiunea jocului se petrece după 2161, în condițiile pustiirii radioactive a lumii în urma războiului nuclear din 2077. Povestea se centrează pe unul din locuitorii Vault 13, un adăpost antiatomic în care cipul electronic ce controla purificarea apei se deteriorează și nu mai poate fi reparat. Sarcina eroului este de a salva (sau nu) Vault-ul, dar și pe semenii săi, de pericolele mai mari sau mai mici întâlnite în drumul său prin sudul Californiei, un spațiu întins acoperit de locații populate de unele din cele mai bizare comunități și personaje din istoria jocurilor.

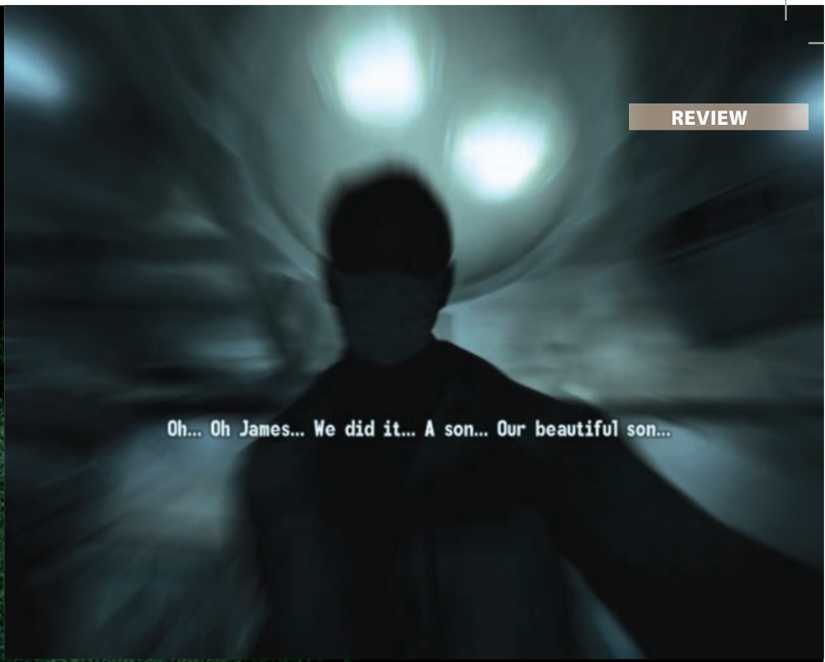
Cel de-al doilea Fallout este produs în 1998 de același colectiv, dar reunit sub numele Black Isle Studios și publicat tot de Interplay. Povestea acestuia surprinde dificultățile întâmpinate de un sat în fața înmulțirii bolilor și a persistenței secetei.
Un urmaș direct al locuitorului Vault 13 din primul Fallout este trimis pentru a căuta și aduce în sat un dispozitiv legendar numit Garden of Eden Creation Kit (GECK), care se spune că ar fi capabil să reformeze terenul și să creeze din deșert o oază cu apă și vegetație suficiente pentru o comunitate de dimensiuni medii.

Fallout 2 este un joc de dimensiuni mult mai mari decât primul, foarte bine dezvoltat ca structură a questelor. Un rol important în această direcție îl are atenția acordată conturării diverselor comunități și facțiuni, numeroase, puse în relație atât între ele cât și cu eroul prin firele unor intrigi deseori contradictorii. Jocul este mult mai larg în ce privește spectrul mijloacelor de expresie epică, cu numeroase componente sociale, științifice, istorice și economice menite a readuce la viață într-un mod cât mai credibil și mai interesant scena postnucleară abia schițată în primul joc al seriei.
De asemenea, Fallout 2 se distinge prin umor, parodie și o lipsă derutantă de comună măsură a normalului - în pustia radioactivă orice este moral dacă te ține în viață. Surprizele nu sunt deloc puține, iar rezolvările questelor te lasă deseori cu un gust amar și cu o puternică senzație că ai greșit cu ceva, față de cineva.



sunt ciudate, iar cele care par ok la o primă vedere sunt și ele „sucite" într-un fel sau altul - iar asta o poți afla dacă ai acces prin caracteristicile propriului personaj la acele linii de conversație care să-ți releve problema din capul lor.

Cu povești și personaje, seria Fallout este un circ postatomic monstruos, un iad în care fiecare povestire pare a descrie o bolgie a degradării, a descompunerii unei lumi moderne cu nimic evoluată de tehnologie și cu mult involuată prin confruntarea cu cele mai cumplite fețe ale morții.
Da, sunt pe alocuri și mici luminițe, mici „povești de succes" ale lucrurilor bune din om, iar tu însuți ești cel care poate deveni catalizatorul unei schimbări în bine.
Sau în rău. Mai este și enorm de mult umor în vechile Fallout-uri, de factură fină, umor subțire, deseori negru strălucitor. Una peste alta, ca poveste și conversații, Fallout 1 și 2 sunt unele dintre cele mai reușite jocuri din istorie, capodopere ale vorbei cu două subînțelesuri (sic!) și ale dubioșeniei ispititoare.



Ei bine, fie vorba între noi, începutul din Fallout 3 nu este de natură să îți dea mari speranțe în ce privește filonul epic și conversațional al jocului care se vrea membru în această serie. Iar, dacă este să analizăm questa principală, apoi, cu excepția unui singur moment notabil, care mi s-a părut cu adevărat interesant, restul se înscrie pe linia unor banalități cu aer răsuflat hollywoodian, „complicate" cu o stânjenitoare suită de elemente de moralitate care, literalmente, nu au ce căuta în „circul monstruos" despre care vă spuneam că este universul postnuclear din Fallout.

Nu mi se pare normal ca într-un Fallout, spre sfârșit, să se înghesuie cu de-a sila în tine un fel de feeling de infanterist marin american care trebuie să pună umărul la refacerea Lumii, volens nolens.
Sincer, la un moment dat, în finalul questei principale, am avut senzația că sunt doar un papagal scriptat care trebuie să se bucure cu ochii holbați la o luptă în care nu are nici o importanță, finalizată cu o situație de rahat în care ești obligat la modul cel mai stupid și lipsit de sub-





Dau baseball la tot cartierul!

serios şi în mod repetat cu „+" sau cu „-" la parametrul „Karma", iar lucrul acesta se reflectă şi în diversitatea mai mare a tipurilor de caracter ale personajelor întâlnite şi a situaţiilor nonliniare cu care ai de-a face.

Deşi în questele secundare ai parte de puncte de conflict şi de tensiuni decizionale serioase, trebuie spus că nici acestea nu te apropie de starea de frământare interioară pe care ţi-o declanşau primele două Fallout-uri. Acolo, nu se punea problema tilitate să faci o alegere care oricum nu ar intra de nici o culoare în panoplia de opţiuni a unui personaj ADEVĂRAT de Fallout.

Un joc foarte bun

Există, totuşi, speranţă. Questele secundare din Fallout 3, deloc puţine, iar unele dintre ele chiar întinse ca substanţă epică şi de gameplay, sunt deseori mai interesante decât cea principală. Acelaşi lucru se poate spune şi despre poveştile lor, dintre care chiar şi cele mai puţin interesante fac o concurenţă serioasă storyline-ului de bază.

Ceea ce se observă în questele secundare din Fallout este faptul că producătorul pare să-şi fi dat în alcătuirea acestora drumul la creativitate într-o direcţie mai apropiată de cea a Fallout-urilor originale.

Practic, acestea sunt questele care îţi formează caracterul, la propriu, pentru că oferă adevăratele posibilităţi de a opta decisiv într-o direcţie sau alta - către rău sau către bine.

Deoarece questa principală este cam bătută în cuie ca opţiuni şi te duce inexorabil către fapta bună sau foarte bună, aliniamentul (bun/rău) se formează preponderent în questele secundare.

Aici povestea şi dialogurile îţi oferă posibilitatea de a da atât de a alege între bine şi rău şi nici de a descoperi adevărul, ci de a lua decizia de a impune adevărul uneia din părţile unui conflict, deseori la fel de valabil precum adevărul celeilalte.

Adăugaţi la asta complicaţiile, anormalităţile, ameţitoarele dubii ale fiecărei „subpoveşti" personale a participanţilor la diversele evenimente/tragedii/genociduri/comicării/idioţenii/ceremonii din F1 sau F2 şi veţi obţine tabloul unei ţesături impresionante de queste şi poveşti originale, care te prinde cum nu o face nici un alt RPG. Adică nici Fallout 3, în care binele şi răul sunt muuult, muuult prea vizibil delimitate în ţarcuri de linii de dialog străvezii, care îţi spun clar „eu sunt alegerea bună/rea".

Din păcate, panoplia de procedee „inteligente" de a atrage şi şoca pe jucător prin imagini şi figuri conflictuale, aşa cum o vede Bethesda, cuprinde mai degrabă copii care înjură şi parodii subţirele ale tipologiei emo, decât nebunia adevărată şi creativă din primele Fallout-uri.

Îmi pare rău să o spun, dar, în opinia mea, ca substanţă epică, Fallout 3 nu doar că nu ajunge din urmă primele două titluri ale seriei, dar arată clar faptul că Shivering Isles este vârful epic al celor de la Bethesda, alcătuit într-o manieră care le este acestora mult mai potrivită.

A, iar pentru cei care nu au treabă cu primele două Fallout-uri şi care nu sunt preocupaţi de a simţi adierea geniului printre clicurile de mouse, apoi cel de-al treilea titlu al seriei este un RPG excelent ca poveste şi ca structură a



You are small.

Postapocalipsa 1 şi 2 (continuare)

Motorul RPG al primelor două Fallout-uri este unul genial de simplu, dar formidabil ca multitudine a opţiunilor pe care le generează. La bază se află sistemul S.P.E.C.I.A.L., adică Strength Perception Endurance Charisma Intelligence Agility Luck. Valorile acestor atribute de bază ale personajului pot fi alese la începutul jocului şi influenţează într-o anumită măsură toate caracteristicile sale, ba chiar şi apariţia anumitor opţiuni în conversaţiile cu NPC-urile. Aceasta este o sursă inepuizabilă de surprize, umor, dar şi de varietate în gameplay, care permite abordarea jocului în foarte multe feluri, ca niciodată până la Fallout.

Deasupra atributelor de bază şi direct influenţate de acestea se află abilităţile (skill-urile), ce referă chestiuni concrete privind personajul: lupta cu arme albe/ uşoare/ grele/ energetice, lupta cu pumnul, calităţile de medic, de acordare a primului ajutor, abilităţile în folosirea unui computer sau în repararea lucrurilor ori în detectarea capcanelor, capacitatea de a convinge din vorbe, de a fura, de a te ascunde, de a câştiga la jocurile de noroc, de a face comerţ şamd.

Trait-urile sunt caracteristici ce oferă atât un avantaj cât şi un dezavantaj şi pot fi alese în număr de două la începutul jocului.

Perk-urile desăvârşesc evoluţia personajului pe parcursul creşterii în nivel, oferind jucătorului tot felul de opţiuni prin care acesta îşi poate modela eroul adaptat la stilul său de joc.

Caracteristica cea mai importantă a acestui motor RPG şi a elementelor care îl compun este aceea că nu există avantaje absolute, că orice variantă de alcătuire a personajului îşi găseşte utilitatea sa, dar şi dezavantajele sale majore.

Marea reuşită a primelor două Fallout-uri este tocmai felul în care îmbină structura de atribute, caracteristici, perk-uri şi trait-uri ale personajului cu realitatea din teren, cu questele şi cu opţiunile de dialog, cu inamicii şi prietenii, dând naştere unui foarte larg orizont de opţiuni şi de modalităţi de abordare a acţiunii.

Iar toate acestea în contextul în care jocul este în permanenţă de dificultate peste medie, obligîndu-te la gândire, atenţie şi chiar tărie de caracter în deciziile pe care le iei uneori. Şi prin asta, F1 şi F2 sunt dintre cele mai bune RPG-uri din istoria jocurilor.





Eu cred că într-un sequel al F3 vom putea pilota aşa ceva.

questelor, foarte bine plasat sub acest aspect între primele patru, hai cinci, jocuri de gen apărute în ultimii ani.

My two poles

Dar poveştile celui de-al treilea Fallout măcar încearcă să le mimeze, ca structură a conflictului, pe cele din titlurile anterioare ale seriei. În schimb, atunci când vine vorba despre folosirea motorului RPG-istic al jocului, F3 nici măcar nu mai păstrează aparenţele.
Vorbesc aici despre un lucru extrem de important pentru felul în care abordăm alcătuirea personajului propriu şi maniera în care parcurgem questele, atât în ce priveşte luptele, cât şi conversaţiile. Mă refer la dificultatea generală a jocului.

Să o spunem pe aia dreaptă, Bethesda a cam dat semne de „uşurătate" încă de la Oblivion.
Aş caracteriza ultimul titlu din seria The Elder Scrolls ca fiind un RPG de consolă din noul val, în care accentul se pune pe latura de distracţie, fun, entertainment multimedia facil. Prin folosirea tehnicii de scalare a forţei oponenţilor, care cresc în putere numai odată ce tu creşti în nivel, se oferă acces de la început către majoritatea zonelor din joc, indiferent de inamicii care le populează.
La fel, cele mai multe queste îţi sunt accesibile indiferent de nivelul personajului tău.
În epicentrul unui RPG precum Oblivion se află posibilitatea de a explora liber, diversitatea neîngrădită a opţiunilor, absenţa oricărui stres indus de gameplay.

Opus, se află majoritatea RPG-urilor clasice, în care, în prima parte a jocului, cele mai multe zone şi queste îţi sunt interzise din cauză că parcurgerea lor presupune ca personajul tău să aibă un nivel suficient de ridicat pentru a-şi învinge oponenţii sau pentru a executa acţiuni ce necesită atingerea unui anumit prag al skill-urilor sale. Într-un astfel de RPG jucătorul depune efortul de a acoperi suprafeţe mari pentru a împlini cât mai multe queste minore cu ajutorul cărora să-şi crească nivelul suficient pentru a mai face un mic pas înainte în questa principală. Deseori, acest lucru nu este uşor, iar felul în care ţi-ai conceput personajul, clasa din care acesta face parte, afectează în mod semnificativ gameplay-ul şi chiar posibilitatea efectivă de a avansa în joc.

Primele două Fallout-uri sunt exemple clasice ale acestui tip de RPG, a cărui dificultate este crescută.
A juca F1 sau F2 nu este uşor, ba, pe alocuri, devine chiar frustrant. Nu sunt rare cazurile în care, cu un anumit personaj, simţi că este atât de greu să mergi mai departe încât o iei de la capăt, „construindu-ţi" unul nou, mai potrivit manierei tale de joc şi felului în care eşti dispus să-ţi pui răbdarea la încercare.

Duşmanul gelatină

În care din cele două categorii de RPG descrise anterior s-ar încadra Fallout 3? Hm, experienţa mea personală din joc a fost una din cele mai lejere. Pentru că am intuit de la bun început cum stau lucrurile, dar am vrut să-mi demonstrez fără echivoc ipoteza, mi-am făcut un personaj tare în Unarmed şi am parcurs aproape tot jocul numai folosindu-mi pumnii. Aşa, de-al dracului.

Credeţi că a existat un singur moment în care să-mi fi regretat decizia? Credeţi că am avut vreodată dificultăţi în a-mi învinge şi cei mai teribili oponenţi cu mâinile înarmate cel mult cu un Power Fist ordinar, dar de cele mai multe ori cu Spiked Knuckles?

NU. Tot jocul a mers şnur, cap coadă, ca uns. De la bun început m-am găsit capabil de a rupe din încheietura mâinii pe cei mai groaznici oponenţi din Fallout - mutanţii, mercenarii şi membrii vreunei Frăţii... Dacă în primele două Fallout-uri chiar şi şobolanii erau duşmani de temut la început, iar şopârlele aurii îţi făceau zile grele până spre mijlocul jocului, în al treilea titlu al seriei lucrurile sunt foarte departe de astfel de dificultăţi. Nu mai spun cât de greu făceai rost de o armă şi o armură bune...

Spus mai pe scurt, Fallout 3 este facil. Absolut totul în joc este făcut ca să te gâdile la necesităţi, oferindu-ţi în permanenţă ceea ce îţi trebuie pentru a explora, lupta şi rezolva queste netulburat, fără umbră de stres. Găseşti arme şi muniţie de nu le poţi duce, armuri cât încape, mă rog, au ăştia de toate prin pustia postatomică, mă întreb de ce naiba mai poţi face comerţ dacă tot nu duci lipsă de nimic. Pe deasupra, armele produc damage la greu, cam indiferent de categoria lor, că e pumnul, puşca cu gloanţe, puşca cu laser sau plasmă ori mitraliera grea. Dacă în celelalte Fallout-uri era o diferenţă clară de putere de distrugere între diversele tipuri de arme, ceea ce impunea ori o specializare la maxim prin caracteristicile personajului, ori folosirea armelor cu putere mare de foc, ori ambele, aici parcă nimic nu mai contează.

Alt - Şperaclu - Enter

Cum-necum, cu tona de stimpakuri (doze de sănătate) pe care o ai la îndemână şi cu indiferent care armă disponibilă, cam poţi rade fiecare oponent şi poţi pătrunde în orice arie a jocului. Eventual, timpul consumat este mai mare, atât. Este adevărat faptul că există, precum în Morrowind şi Oblivion, un buton în meniul de opţiuni din care se poate mări dificultatea luptelor. Dar, dificultatea într-un RPG este ceva organic, ceva care ţine de structurarea questelor, hărţilor, de gradarea accesului



Factură mare, la Electrica.

în diverse zone, de întâlnirea cu un boss sau altul, de întrețeserea opțiunilor de dialog cu activitatea fizică de pe teren. A face jocul mai dificil numai dintr-un buton este ceva artificial, lipsit de orice viață și sens arpigistic, este o scuză ieftină pentru cei care sunt suficient de idioți sau masochiști ca să pună mouse-ul la o asemenea făcătură. A, că tot am pomenit de „boși", aceștia existau în primele Fallout-uri. În ultimul, chiar dacă o fi fost vreunul, nu cred că mi-am dat seama când mi-am trecut pumnul prin scăfârlia lui.

De altfel, nici obstacolele reprezentate de încuietori sau de calculatoarele cu parolă nu sunt mai dificile. Practic, numai dacă vrei să te pedepsești irațional și cu bună știință neinvestind nimic în această direcție din skill-urile și caracteristicile tale de statut, nu vei reuși să treci mai departe în joc pentru că nu poți deschide o ușă sau debloca un computer. Partea cea mai jenantă este că ușurința de a accesa orice zonă din joc este accentuată vizibil de faptul că foarte multe încuietori pot fi deschise atât cu șperaclul, cât și spărgând parola unui computer - opțiuni penibil redundante.

Astfel, Fallout 3 se înscrie fără glorie în categoria noului RPG de consolă foarte ușor de jucat, lipsit de farmecul opreliștilor bine gradate și supraîncărcat cu înșelătorii de gameplay destinate a te transforma într-un „cartof de canapea", care privește hipnotizat la teve, în vreme ce frământă mecanic în mână un gamepad, devenit aproape inutil. După mine, ăsta nu este un RPG. Este o șarlatanie.

Un joc excepțional

Există, totuși, ceva prin care Fallout 3 se ridică la înălțimea predecesoarelor sale? Da, există, fiți liniștiți, articolul acesta este pe cale să devină din unul foarte critic, unul extrem de laudativ. Pentru că am ajuns la grafică... Marele, repet, marele succes al celui de-al treilea Fallout este acela că reușește să preia temele grafice și arhitectonice ale primelor două titluri din serie și să le reprezinte și dezvolte în 3D la un mod extraordinar de inspirat.

Este vorba despre acea tentă americană de ani '50 - '60, vizibilă în filme precum cele ale lui James Dean, este vorba despre arhitectura și designul interior kitch-ioase, croite pe măsura unui popor dedat la automobile grosolane și sclipiciuri cromate. Toate acestea apăreau în F1 și F2, dar în Fallout 3 sunt reprezentate tridimensional în plină splendoare, în amănunt, cu detalii savuroase. Producătorii au înțeles conceptul regiei grafice a seriei și au lucrat perfect întru continuitatea acestei teme a jocului.

Ceea ce izbește ochiul este echivalența dintre această arhitectură rizibil grandioasă și corespondentul său sovietic - pe care l-am văzut inspirat redat în „You are empty", joc despre care am scris în revista noastră cu aproape doi ani în urmă. Pe undeva, această similitudine de grosolănie și kitsch zdrobitor pare să releve celor care au ochi să vadă și minte să gândească un fapt simplu - duse la extrem, ambele sisteme sunt la fel de distrugătoare pentru Umanitate.

Formidabila detaliere grafică fallout-iană, o reușită de necontestat a celui de-al treilea titlu al seriei, duce cu gândul și la faptul că, stai puțin, dar povestea de început a jocului se înscrie tocmai într-un efort unitar, general,

Ultima dorință... încă trei dorințe!



Pentru orice, există un buton care să „bail you out". Dacă n-ai chef să te chinui la descuiat (deși mini-game-ul este extrem de ușor), poți încerca să forțezi încuietorile. Probabilitatea de reușită este reprezentată procentual. Dai un quicksave înainte, apoi încerci din nou și dai quickload de oricâte ori este nevoie, până ajungi pe partea bună a probabilității. Teorema se aplică și replicilor suplimentare pe care le primești dacă ai o charismă ridicată și suficiente puncte investite în arta conversației. Ai o șansă de a convinge pe cineva de ceva. Înaintea unui dialog, dai quicksave și oricât de mic ar fi procentul, dacă ești suficient de răbdător, în cele din urmă vei reuși.

Cu parolele calculatoarelor, la fel. Deși minigame-ul asociat mi s-a părut foarte inspirat (trebuie să ghicești parola încercând tot felul de variante dintr-o listă de cuvinte și simboluri; terminalul te informează câte litere au în comun cuvântul ales și parola corectă, iar dificultatea puzzle-ului ține într-o *prea mică* măsură și de skill-ul Science; în plus, dacă pe ecran apar două paranteze „spate în spate - <>", un clic pe ele face să dispară o variantă greșită), punerea conceptului în practică lasă din nou ditamai portița. Să zicem că ai cinci încercări, după care terminalul se încuie și nu-l mai poți activa decât cunoscând parola corectă. Încerci de patru ori, dai Shut Down, puzzle-ul se resetează (așadar se schimbă parola) și iată cum mai beneficiezi de încă patru încercări... și tot așa!

Dacă asta nu era destul, posibilitatea de a hack-ui, de a fi convingător și a sparge încuietori este limitată arbitrar de skill-ul aferent. Dacă eticheta de dificultate a replicii/încuietorii/terminalului este Very Easy, poți încerca ceva oricât de nepriceput ai fi. Dacă este Easy, îți trebuie skill peste 25 (respectiv 50, 75 și 100 pentru Medium, Hard și Very Hard). Nu ai skill destul de mare, nu ai voie. Adică în loc ca mini puzzle-urile să fie concepute astfel încât dificultatea rezolvării lor să varieze și să țină exclusiv de îndemânarea cartofului de la tastatură, trebuie doar să-ți crești skill-ul aferent suficient de mult.

Motto: în Fallout 3, dacă skill-ul permite încercarea, reușita este garantată. În plus, există nenumărate situații în care, pentru a ajunge la un obiect, producătorii îți pun la dispoziție o mie de variante. Nu știi Lockpicking, nu-i nimic! Poți sparge un calculator. Nu te duce capul sau n-ai Science destul de mare, lasă, băiatul tatii, că ai limba ascuțită și convingi pe careva să-ți dea parola.

Dacă ești o brută handicapată, Bethesda te iubește oricum: în ultimă instanță, vei găsi cheia sau parola prin vreun dulap sau în posesia vreunui NPC mult prea ușor de omorât. Nici să vrei, nu poți rata, mai ales în cazul celor ce țin de quest-ul principal. Și mai grav, asta se aplică și celei mai mari părți de locații secundare și subquest-uri. Practic, parcă Bethesda m-ar fi poftit în joc, având grijă să-mi toarne în rucsac tot felul de cârje, ochelari de toate dioptriile, proteză auditivă, GPS, ABS, ESP, firul Ariadnei etc... Lipsea doar să mă trezesc cu o dungă roșie pe foaia de personaj. Chiar atât de proști or fi în general ăștia de se joacă erpegeuri? Eu nu mă simt. (Caleb)



de detaliere a unei maniere şi a unui timp reflectate şi în arhitectură, a unui stil Fallout, dar aplicat în acest caz asupra relaţiilor sociale dintr-un adăpost antiatomic - echivalent al unei conserve de cultură pop şi societate îngroşat americană, pusă la păstrat în subteranele post-nucleare. Sincer, cred că asta au vrut şi producătorii, dar atât au şi făcut, fără a însoţi amănunţirea acestei teme şi cu referinţele/autoreferinţele, parodia/autoparodia şi luciditatea schizoidă ce caracterizau seria, eşuând într-un compost de mărunţişuri hollywoodiene şi action/horror vag insuflate de inspiraţia fallout-iană. Stilul american '50 - '60, accentuat cu tuşe hiperbolice, rămâne impresionant în Fallout 3 doar ca argument grafic genial, şi nu ca un mijloc de distopiere integrat, organic, viu prin umor şi subtilitate.



The Tower of Power.

Radio killed the video game

Bun, deci, avem o grafică reuşită, cu o temă arhitectonică de mare impact vizual şi stilistic. Ce ne mai trebuie pentru a reconstitui atmosfera „de Fallout"? Păi, fondul sonor. Sincer vă spun, habar nu am cine a făcut coloana sonoră la Fallout 3, şi ştiţi de ce? Pentru că acela care a compus nimic nu poate fi decât nimeni, cu al cărui nume, dacă acesta ar putea prin absurd exista, nu face să ne încărcăm neuronii.



Sînt... prea... tare...

Rar mi-a fost dat să aud o muzică ambientală mai lipsită de orice zvâc, de orice sens şi feeling, decât cea din F3. De fapt, cred că nu mi s-a mai întâmplat vreodată aşa ceva. Motiv pentru care am închis frumos „muzica" jocului şi am încercat să mă delectez cu sunetele naturii înconjurătoare. Not bad, but definately not enough. Prea puţine elemente sonore populează pustietatea postatomică, ceea ce ar cam fi de înţeles, dată fiind rata scăzută a supravieţuirii majorităţii speciilor de animale. Nici cu vegetaţia nu stăm prea bine, aşa că foşnetul naturii este moderat. Păcat, însă, că nici fenomenele atmosferice nu abundă, aşa că nici din partea lor nu avem un aport sonor menţionabil. BTW, am fost profund dezamăgit de lipsa majorităţii acestor fenomene - nu tu ceaţă, ploaie, torente, vânturi puternice, tornade, fulgere, tunete, chestii, socoteli meteo. Un vânticel şi, ici-colo, un vârtej de 1,5 metri înălţime fac de ruşine imaginaţia şi capacităţile producătorilor Fallout 3. Huuuoooo!!! O altă sursă importantă de atmosferă (inclusiv la propriu) şi de feeling este irosită complet în F3.

Bun, atunci am deschis radioul (acela pe care îl ai la purtător, mereu, în PIP Boy). Ai acces la câteva posturi radio, dintre care unul singur ar fi ascultabil, dar şi acela, la modul realist, este insuportabil din cauza agitaţiei trucate şi a stilului iritant părintesc al DJ-ului - un dobitoc.
Cum nici în viaţa reală nu suport această specie umană care îmi interzice accesul decent la audiţia radio, am închis foarte repede şi acel post, cu



Frăţia te iubeşte cu laserul.



Poţi să mi te scurgi pe umăr.

toate că muzica, retro '50, era foarte, foarte frumoasă. Am preferat să fiu surprins de câte o astfel de bucată muzicală în mod aleator, când ajungeam în locaţii în care se afla un radio pornit pe acel post.



My fist fetish.

Cel mai continuabil joc Bethesda

Trebuie să recunosc faptul că articolul de faţă este adresat mai degrabă celor care au jucat toate Fallout-urile, decât neiniţiaţilor. Pentru această stângăcie jurnalistică există o rezolvare, dar în ograda voastră: JUCAŢI FALLOUT 1, 2 şi 3! Merită!

F 3, realizat pe un motor grafic şi un schelet de questă luate din Oblivion, mi-a revelat ceva: cât de prost este, de fapt, Oblivion, ca RPG. A trebuit să treacă atâta vreme şi să apară acest Fallout 3, un RPG construit pe engine de Oblivion cu reguli de role playing ce maimuţăresc Fallout-ul clasic, ca să-mi dau seama cât de prost este Oblio ca RPG. Am resimţit în prezent, aşa cum nu am sesizat la vremea lui, cât efort a depus Bethesda ca Oblio să fundamenteze RPG-ul comercial, facil, de tip plimbare de odihnă şi recreaţie First Person Shooter, destinat sufrageriei, televizorului, consolei.

Mi-am dat seama cum Bethesda ne-a păcălit cu peisaje, mitologie, uneori cu poveşti, cu armuri şi arme de-ţi iau ochii, cu geniul nebuniei din Shivering Isles, cu tot felul de prostioare care să ne atragă şi să ne facă orbi la ceva esenţial. Anume faptul că, după Morrowind, Bethesda a omorât RPG-ul.

Şi nu m-am prins de asta decât atunci când am văzut acelaşi efort de a ne ameţi şi păcăli exercitat asupra cadavrului în recompunere al Fallout-ului. Au reuşit, luându-ne faţa cu un sistem de skill-uri şi perk-uri până la urmă inutil şi insipid, să obţină o mutaţie esenţială, ce a rafinat rezultatele experimentelor începute cu Oblio. Fallout 3 este un Fallout mutant, ce maimuţăreşte seria originală, este rezultatul unui program de inginerie genetică al cărui singur scop este banul, obţinut în cantitate cât mai mare şi cu prea puţin respect faţă de lucrurile frumoase, inteligente, sensibile, pline de forţă a Creaţiei, care ne fac să iubim picturile, sculpturile, muzica, filmele, jocurile, dansul, scrierile, poezia cu care ne binecuvântează unii din semenii noştri.

Mi-am dorit un sfert din viaţa mea de până acum ca Fallout 3 să fie „A game to build a dream on". Şi am primit „A game to build a sequel on". Atât. Eu nu mai pot continua să scriu la acest articol.

Marius Ghinea

Sindromul exploratorului şi orgoliul karmei neutre

Pentru fanii primelor două titluri care n-au izbucnit încă în lacrimi citind partea cea mai critică din articol, dar mai ales pentru RPG-iştii care şi-au început „cariera" cu Oblivion, a căzut în sarcina mea (Caleb) să le arăt ce este totuşi bun în acest joc.

Din păcate, nu pot merge exclusiv pe muchia pozitivă a lucrurilor, fiindcă într-un astfel de joc în care toate elementele se află în strânsă legătură, orice rău, cât de mic, atrage după sine mai multe rele. Bun. Vă voi spune la rândul meu ce-mi stă pe suflet, bune şi rele, fără să am în cap vreo ordine anume.

Recunosc, după prima oră de joc, îmi venea să-l arunc la gunoi... Noroc că am avut curiozitatea să cunosc flora şi fauna Washington-ului postapocaliptic. Zis şi făcut! Mi-am tras un personaj cât se poate de Mad Max-ish, pe care l-am îmbrăcat într-un Leather Armor (făcut de producători după modelul costumului din piele purtat de eroul seriei australiene), mi-am potrivit pe nas o pereche de ochelari de soare, să mă ferească de lumina exploziilor şi să trezească pasiuni nebănuite în publicul NPC de sec feminin, mi-am băgat picioarele în el quest principal şi am luat pustiul la picior.

Aici străluceşte cu adevărat Fallout 3. Reprezentarea foarte reuşită a ruinelor D.C.-ului (chiar dacă este săracă



"E"-ul ăla nu trimite la Europa?

The Crime Show

Să vedem cum stăm cu lupta. În locul sistemului turn-based din primele Fallout-uri, destul de complex şi care necesita un dram de inteligenţă, avem o luptă în timp real în care acurateţea, mobilitatea şi alţi factori sunt afectaţi de atributele şi afinităţile personajului. Până aici, foarte bine, dar... Precum în Oblivion, te poţi plimba cu un personaj de nivel mic prin absolut toate zonele, tăindu-i în bucăţi până şi pe cei mai impunători inamici cu o agrafă. Te chinui mai mult, dar se poate.

Dacă toată frenezia în timp real îţi pune probleme şi n-ai chef să faci eforturi, scoţi „the weapon of choice" şi apeşi V. Jocul pune pauză, iar tu îţi poţi alege ţinta/ţintele, ochind diverse membre.

În cazul umanoizilor, ţinteşti spre cap sau, dacă sunt mascaţi, alegi membrele vulnerabile (diverşii monştrii au fiecare puncte sensibile, destul de evidente).

În limita punctelor de acţiune, date de agilitate şi în funcţie de categoria de armă şi gradul de specializare aferent, poţi trage o dată sau de foarte multe ori. Problema este că, până şi cu un personaj total nepregătit într-ale luptei şi cu o agilitate infimă, ai o precizie uluitoare, iar grija principală rămân muniţia şi punctele de acţiune (alergi puţin în cerc şi AP-urile se refac destul de repede).

Între ditamai sharpshooter-ul, tancul viu şi un Prâslea de doi lei, n-am simţit nicio diferenţă semnificativă. Orice ai alege, lupta e mult prea uşoară. (Caleb)





în fenomene atmosferice şi mici tuşe de efect), combinată cu libertatea aproape totală de mişcare, face toţi banii.

Pentru mine, aproape tot ce a reuşit Bethesda să facă bine în acest joc se adună într-o experienţă căreia nu-i pot spune altfel decât o plimbare prin Muzeul Fallout. Costumele sunt reuşite, fiecare loc are magia proprie (chiar dacă se simte uneori o adiere de copy+paste) şi totodată o componentă documentară - pe care aş fi dorit-o dezvoltată mai mult.

Într-o fostă fabrică, trăieşti filmul Atacul Roboţilor, un depozit banal se transformă în Noaptea Morţilor Vii, o şcoală părăsită e adăpostul celor mai needucaţi şi răuvoitori bandiţi-punkeri, dai undeva peste o staţie de metrou plină de capcane ce adăposteşte o familie mafiotă, Asociaţia Foştilor Canibali Anonimi... lista poate continua. It's in the details.

Ce-i drept, problemele şi neajunsurile jocului se văd destul de clar la tot pasul, dar nu reuşesc să strice farmecul fiecărui loc în parte. Cu puţină imaginaţie, atmosfera te acaparează total. Magia locului pe care tocmai îl explorezi se termină brusc? Nu-i nimic, învârţi o sticlă şi porneşti în direcţia pe care o indică, în căutarea unei noi aventuri. Asta mi-a menţinut interesul pentru joc. Cea mai interesantă şi mai provocatoare abordare, de departe, mi s-a părut perspectiva exploratorului neutru - încercând în acest sens să-ţi menţii karma neutră, ignorând quest-ul principal în favoarea celor secundare şi de ocazie, compensând fiecare faptă bună cu una rea şi căutând mereu calea de mijloc.



Şi tu vei fi goo.



Our fist is backed by energy weapons!

Este greu, fiindcă nimeni nu-ţi cuantifică faptele. Nu poţi şti cât de mult rău ai făcut printr-o crimă sau o alegere faţă de binele generat de o mână de ajutor întinsă unui străin, însă poţi consulta în permanenţă indicatorul general de karma.

Ţinta mea a fost să rămân Swiss Cheese, iar răsplata a fost uneori pe măsura efortului. Încercaţi să-i împăcaţi pe locuitorii snobi din Tenpenny Tower cu şleahta de ghouli care ar dori să poată locui şi ei în confortul hotelului, fără a lua partea nimănui şi veţi obţine cel mai sadic şi satisfăcător rezultat posibil. Încercaţi asta şi veţi înţelege ce vreau să zic.

Dacă singurul vostru reper devine menţinerea neutralităţii, pentru care sunteţi pregătiţi să faceţi orice, bun sau rău, jocul devine extraordinar de distractiv. Există şi un perk care oferă un bonus semnificativ pentru Speech, însă doar atâta vreme cât îţi menţii karma neutră. Mi s-a părut de departe cel mai inteligent din tot jocul, în opoziţie totală cu perk-ul care te ajută să avansezi mai rapid în nivel, inutil în condiţiile în care oricum nu mai capeţi experienţă şi puncte de investit odată cu nivelul 20, destul de uşor de atins de cineva care se concentrează pe sidequest-uri şi nu se grăbeşte să termine povestea principală.

Aşteptându-l pe Moş Scavengerilă

Încerc să vă transmit că Fallout 3 poate fi un joc foarte bun pentru oricine este dispus să-l transforme puţin cu puterea gândului şi să-şi creeze singur tot felul de reguli de comportament, un fel de joc-în-joc.

Cei fără prea multă experienţă sau mai superficiali din fire l-ar putea găsi o capodoperă şi l-ar putea transforma într-o referinţă. Nu faceţi asta înainte să vedeţi primele Fallout-uri! Ceea ce ne-a servit Bethesda este într-adevăr un RPG post-nuclear, a cărui complexitate, inteligenţă şi charismă parcă ar fi fost lovite de o bombă, aşadar ră-

mâne în puterea noastră să pescuim părţile bune rămase şi să ne jucăm cu ele.
Cu puţin noroc, mod-urile fanilor sârguincioşi şi devotaţi vor reuşi să mai astupe găurile care acoperă acest titlu, la fel cum s-a întâmplat cu Oblivion. În ciuda amplorii proiectului, Fallout 3 nu este în niciun caz un titlu „de notă mare", un sequel reuşit şi nici un joc care mi-aş dori să dea viitoarea direcţie a RPG-urilor, însă nici nu trebuie desconsiderat total, fiindcă are destule lucruri bune de oferit, pentru cei care au răbdare şi ştiu să caute.

Caleb

Stealth - The Broken Project



Desigur, avem şi o componentă Stealth, cu abilitatea aferentă şi atributul care o guvernează. În primul rând, inamicul nu trebuie să te vadă. Dacă eşti în câmpul lui vizual, trebuie s-o ţii prin umbre, să porţi armură lejeră şi să ai grijă pe ce suprafeţe calci. În general şi mai ales în privinţa Pickpoketing-ului, treaba merge ca unsă şi sistemul funcţionează corect. Toate bune, cu o singură excepţie, mare şi lată. Mă apropiam pe furiş de un grup de mercenari, cu ditamai Fat Boy-ul în spate (lansator de minibombe nucleare). De după colţ, trimit o bomboană către unul din ei, care se face bucăţi într-o explozie care zguduie coridoarele rezonante ale fostei staţii de metrou. Şi nimic! Ditamai ciuperca nucleară, prietenul lor dezmembrat, iar mercenarii nu schiţau niciun gest de îngrijorare măcar! Reţeta e simplă: omoară-i pe rând, neapărat „one shot, one (or more) kill(s)" şi nimeni nu vede şi n-aude nimic; unde mai pui că fiecare lovitură nimerită din modul stealth este critică... pur şi simplu penibil! Sigur, dacă joci „după reguli", folosind o armă melee sau amortizată, stealth-ul e amuzant... o vreme.
Şmecheria este că fiecare Critical Strike are un efect devastator asupra fizionomiei adversarilor, care oricum au tendinţa să se dezmembreze în cele mai scârboase moduri cu putinţă. La început, te oribilezi. Pe urmă, efectul se pierde şi devine amuzant. Râzi în hohote. După care, când constaţi frecvenţa exagerată, te cruceşti şi nici nu-ţi mai arde să mănânci. Am înţeles că au vrut să respecte tradiţia Fallout, însă decesele groteşti din F3 devin încet-încet o caricatură a unei caricaturi a unei caricaturi.
Sincer, nu înţeleg de ce au mai inclus perk-ul Bloody Mess. Probabil pentru cei care vor să ţină cură de slăbire. Aşa se face că te strecori în spatele unui mutant de trei ori cât tine, îl baţi pe umăr şi-i frigi un pumn de-i zboară capul... la propriu. (Caleb)

„Dweller, show me on the doll where Bethesda touched you"

Când vine vorba de reacţiile criticilor la adresa lui Fallout 3, am observat două tendinţe mari şi late. Avem review-urile suspect de pozitive, care se feresc de Fallout 1 şi 2 ca de dracu' de frică să nu le dispară ca prin minune acel optimism tineresc şi oarecum forţat.
E de înţeles, totuşi. La câte ştifturi fără pic de vlagă ne trec prin faţa ochilor, până şi un RPG mediocru ca Fallout 3 ni se pare mană cerească. Din respectivele review-uri aflăm cât de fain a fost Oblivion la vremea lui, cât de tare e să umbli brambura prin pustiele infestate cu mutanţi mai verzi decât mucii unui gripat şi cât de inspiraţi au fost neguţătorii de la Bethesda când au decis că F3 va fi un Oblio postnuclear cu texturi mai faine.
La polul opus se află fanii hardcore – printre care mă număr şi eu – adică, în viziunea lor, „ăi bătrâni şi dăştepţi".
Eu nu sunt bătrân. Eu sunt doar deştept. Pentru ei, treiul din coadă este un afront adus seriei care a murit odată cu Black Isle, iar Fallout-ul din faţă este doar o vagă aluzie cu miros stătut de marketing la cele două jocuri care au făcut istorie.
Personal mi se pare de bun simţ să judeci un sequel după „faptele" înaintaşilor, dar astăzi cred că voi face o excepţie nu înainte de a mă întreba retoric ce fel de animal e Fallout 3 ăsta? Tot retoric îmi voi şi răspunde. Ori e ceva, ori merge undeva.
Nu sunt sigur dacă e Oblivion cu puşti sau Fallout pentru puşti, cert e că mă voi lăsa de RPG-uri dacă lucrurile vor continua pe acest făgaş. Deci, cu excepţia scurtei introduceri, nu veţi prinde prea mulţi „folauţi" vechi sau „oblivioane" noi în mica mea contribuţie la marele review Fallout 3.
Pentru început, vreau să vă fie clar că în lumea RPG-urilor eu şi Marius nu avem alt Dumnezeu în afară de Planescape: Torment. Dacă nu sunteţi în stare să acceptaţi acest lucru, n-are rost să continuaţi. Daţi pagina şi admiraţi reclamele. Pe vremea Lui conceptul de „sandbox" era doar o idee trăsnită care încolţise probabil în mintea lui Molyneux, deci dialogurile, povestea şi personajele erau principalele momeli cu care făcătorii de RPG-uri îşi atrăgeau prozeliţii.
Fără să exagerez câtuşi de puţin, la acest capitol, Planescape: Torment este etalonul. Eu le voi lua pe rând, că aşa-i şade bine reviewer-ului sănătos la minte şi la trup. Îl voi ruga, deci, pe micuţul Vault Dweller să ne arate pe păpuşă unde l-a atins Bethesda.

Fatman John

Personajul meu din PS:T a terminat jocul cu Wis 22 şi Int 22. O experienţă de vis pentru un puşti sensibil, ca-



Lenin...



... şi Stalin, tânăr.

pabil să savureze o glumiță subtilă, să rumege un discurs genial sau să aprecieze o idee originală chiar dacă o întâlnea într-un „simplu" joc.
Printre altele, aceste două atribute (Wisdom și Intelligence) aveau un impact imens asupra dialogurilor. Un personaj foarte înțelept și inteligent avea acces la o serie de linii de dialog absolut impresionante prin conținutul de idei și/sau încărcătura emoțională.
Fie că era vorba de un monolog filosofic, de o replică sarcastică sau de un război al cuvintelor, dialogurile speciale din PS:T reflectau în totalitate intelectul și personalitatea „speaker-ului".
Chiar simțeai că ai nevoie de INT 21 ca să poți scoate ditamai cârnatul de text din tine. Singurele RPG-uri care și-au câștigat dreptul de-a sta de-a stânga și de-a dreapta lui Planescape: Tatăl au fost Fallout 1 și 2 (și Anachronox, dar deja mă abat prea mult). Încercați să jucați Fallout 2 cu un personaj cu inteligență 10, după care reluați-l cu un „special" cu inteligența sub 4 și vedeți cum se modifică dialogurile, respectiv experiența de joc. Repetați experimentul cu Fallout 3 și observați cum vi se va modifica dispoziția.
Vestea cea bună este că în Fallout 3 dialogurile sunt influențate de atribute. Primim replici noi, majoritatea quest-urilor secundare pot fi rezolvate și pe cale pașnică etc. Păi, și atunci ce motive am să mă plâng? Well, în F3 dialogurile speciale sunt „speciale". Fiți atenți: „So, you fight the good fight with your voice".


Rânjiți, vă rog!


La agățat.

E extrasă dintr-un dialog cu DJ-ul Three Dogs .Vă vine să credeți că doar personajele cu INT mare se pot bucura de această replică plină de substanță și energie creativă?

Puteți concepe că o asemenea replică l-ar convinge pe Master (acum să vă văd cât de mult Fallout ați jucat) să-și zboare singur creierii? Poate de plictiseală. Sau poate ar muri de râs. Exemple sunt cu zecile. Probabil n-aș avea prea multe de obiectat dacă dialogurile copilărești n-ar avea obiceiul păcătos de a te scoate din atmosferă când ți-e lumea mai dragă.
Eu sunt de părere că se putea mai mult, măcar din respect pentru vechile Fallout-uri, dacă nu din respect pentru jucătorii inteligenți. Potențial exista (vezi cărțuliile din Daggerfall, Morro și Oblio) în ograda Bethesdei, însă mi se pare că, de la Oblio încoace, textierii lor au început să sufere de o acută lipsă de cojones. Sau poate comisionul lui Liam nu le-a permis să înregistreze mai multe dialoguri...



Cu pumnul îl sparg.

Oh, Sulik, where art thou?

Și dacă tot veni vorba de Liam Neeson (cel care face în F3 vocea tatălui fugit din Vault-ul copilăriei personajului meu), explicați-mi și mie de ce ar trebui să-l urmăresc ca bezmeticul prin tot deșertul riscând să sfârșesc în burta cârtițelor mutant? A, că mi-a citat din Biblie și mi-a spus că semăn cu mama? Vax! Ca personaj este aproape nul. Valabil și pentru restul NPC-urilor din Vault și de pe aiurea.
Majoritatea sunt extrem de neconvingătoare și n-au reușit să-mi trezească absolut niciun sentiment. Am ieșit din Vault fluierând, după ce i-am lichidat pe toți fără cel mai mic regret. Nici nu m-am uitat înapoi cu toate că, potrivit scenariștilor, mi-am petrecut cei mai frumoși ani din viață acolo.
În Fallout 1 am ucis un copil din greșeală și, fiindcă nu aveam o salvare recentă (sau poa-

Sunet marca Morgan

Şi totuşi, ce am făcut până la urmă ca să-mi asezonez sonor periplul prin F3? Simplu, lovindu-se de aceeaşi problemă, alţi cetăţeni ai Internetului ne-au pus la dispoziţie moduri al căror scop este acela de a înlocui muzica Bethesdăi cu cea din Fallout-urile anterioare, compusă de marele, genialul, inegalabilul Mark Morgan.

Aici trebuie să spun ceva adânc simţit de mine în fericitele vremuri în care am jucat primele Fallout-uri: coloana sonoră făcea 50% din joc, avînd o contribuţie covârşitoare la atmosfera acestuia.
Muzica lui Mark Morgan reuşea să amplifice trăirile jucătorului, prin adâncirea misterului întunecat, prin fiorul de tragism, dar şi de speranţă, pe care ţi-l transmitea. Poveştile crâncene, precum şi simplele plimbări prin donjoanele şi deşerturile postapocalipsei, întrerupte de confruntări violente, toate acestea căpătau o dimensiune în plus prin alăturarea cu acea muzică. Nici nu ştiu cum să mă exprim, dar, prin muzica lui Mark Morgan, jocul căpăta un aer sepulcral şi spiritualizat, ca izvorât din vocea impersonală a unui înţelept trecut prin moarte şi suferinţă, în care auzi vibrînd Adevărul.

O spun cu hotărâre: Fallout înseamnă tot atât de mult RPG-ul Fallout cât înseamnă şi sunetul Fallout.

Bethesda nu a înţeles deloc acest lucru. Partea ciudată, însă, este aceea că, chiar şi după ce am pus în F3 coloana sonoră a Fallout-urilor vechi, atmosfera nu s-a îmbunătăţit foarte mult, ci numai satisfăcător. E clar, deci, că F3 are carenţe mari în ce priveşte feelingul. Până la urmă, singurul element muzical interesant şi acceptabil, cu ajutorul căruia trăirea din Fallout 3 putea deveni mai intensă, anume tema de generic interpretată de o secţiune orchestrală de alămuri, nu este folosit suficient şi nu se constituie într-o matrice tonală şi de stil care să genereze o coloană sonoră convingătoare în întregul ei.

(Marius Ghinea)

te de dragul roleplay-ului), a trebuit să-l port pe puşti pe conştiinţă vreo doi ani. Aici l-am omorât pe Overseer în faţa fiicei lui, iar viţica mi-a spus că mă iartă de parcă tot ce-am făcut a fost să-i fur guma de mestecat. Cu toată bunăvoinţa de care am fost în stare, majoritatea NPC-urilor mi s-au părut trântite cu lopata de plumb în lumea post-nucleară. Nu sunt personaje, sunt „quest givers", nu sunt acolo pentru a popula o lume postapocaliptică, aparent singurul lor rol este să-ţi dea ţie quest-uri. Când ai predat quest-ul ai uitat de ele. Pe bune, le mai lipsea un semn de întrebare galben deasupra capului. Îmi pare nespus de rău, dar după ce am râs şi am plâns alături de fiecare pixel din Planescape: Torment, eu nu mai pot pune botul la figuranţii din Fallout 3. Şi poate nu mi s-ar fi pus pata atât de rău pe NPC-urile bethesdiene dacă n-aş fi întâlnit câteva personaje cu un potenţial imens, rămas neexploatat, din păcate. Nathan, moşuleţul din Megaton care venerează mizeriile (vorba vine, iubesc postul ăla de radio, iar discursul şi intonaţia „preşedintelui" mi se par absolut demenţiale) difuzate de Radio Enclave, e o adevărată mină de aur şi e păcat că n-a fost exploatat la sânge. În mod ciudat, dialogul cu moşneagul mi s-a părut mult decât decent şi nu pricep de ce moş Nathan n-a primit un rol mult mai important.
Sunt de acord, nu toată lumea are timp şi chef să se aşeze de un personaj fictiv şi, Doamne fereşte, să dea dovadă de puţină empatie, dar exact asta am iubit la Fallout şi exact aceste lucruri trebuiau păstrate. Nu izometria, nu lupta pe ture şi nici 2D-ul. Ducă-se, pot trăi foarte bine şi fără ele dacă spiritul e încă viu. Din acest punct de vedere, Fallout 3 nu e Fallout. E „Aventurile Casual ale Căpitanului Cook în Ţara Sandbox a Canibalilor Radioactivi", spuneţi-i cum vreţi şi bucuraţi-vă de el până la adânci bătrâneţi. Eu nu pot.

Aş mai avea câteva de spus şi la adresa storyline-ului, unde Beth a dat-o cu bâta în baltă urât de tot, însă Marius mi-a luat-o înainte. Salut, totuşi, câteva quest-uri secundare şi în special mica obsesie a unui designer pentru Lovecraft. În Oblio am avut Shadow over Hackdirt, aici avem Dunwich Building. M-a impresionat profund şi Vault 106, o locaţie „extrasă" din Fallout Bible


Un fleac... l-au putrezit...

(şi o experienţă psihedelică ieşită din comun) pe care vă las plăcerea s-o descoperiţi singuri. Şi, ca să nu fiu nedrept cu săracul F3, mai există câteva momente cu iz de genialitate, dar cu toate acestea, nu poţi construi un joc doar din „easter eggs". Mai trebuie şi puţină sare, poate şi o feliuţă de şuncă şi un cotlet, pentru un adevărat festin.

cioLAN

■ **Marius Ghinea, Caleb, cioLAN**

alternativa



THE WITCHER: ENHANCED EDITION

Pe lângă evidenta recomandare de a juca primele două Fallout-uri, îndrăznim să spunem că Witcher are mai multe lucruri în comun cu acestea decât F3. Desigur, la nivel ideatic. Pornind cu personajele convingătoare şi complexe, continuând cu dialogurile excelente, fantasy-ul matur (la propriu şi la figurat), întunecat şi terminând cu doza de realism, pentru mulţi antagonică vizavi de specia high fantasy, CDProjekt a reuşit să scoată ceea ce putem numi, fără îndoială, cel mai bun RPG al ultimilor ani. Ba chiar au mai petrecut un an, îmbunătăţindu-l şi oferind actualizările masive în mod gratuit, în loc să lase modderii să le facă treaba sau să ofere bunătăţile cu ţârâita, contra cost. Într-o exprimare urbană-online, Bethesda got pwn3d by CDProjekt!

***** LEVEL OCTOMBRIE 2008***



Unora le place capul.

BUNE:
- grafica excelentă
- gameplay-ul este demenţial pentru consomolişti
- conţine oaze de lucruri interesante

RELE:
- prea uşor
- doar maimuţăreşte primele Fallout-uri
- muzica

CONCLUZIE:



Fallout 3 nu este un titlu „de notă mare", un sequel reuşit şi nici un joc care ar fi indicat pentru a da viitoarea direcţie a RPG-urilor, însă nici nu trebuie desconsiderat total, fiindcă are destule lucruri bune şi foarte bune de oferit, pentru cei care au răbdare şi ştiu să caute.

7,4

GRAFICĂ	09
SUNET	06
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen RPG **Producător** Bethesda Game Studios **Distribuitor** Bethesda Softworks
Ofertant - **ON-LINE** fallout.bethsoft.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
Alege-ţi aliatul. 31.10.08
Intră în bătălie alături de una dintre cele trei facţiuni din noul Red Alert 3. Fii învingător pentru gloria Imperiului Sovietic, apără-ţi patria alături de Forţele Aliate sau combină tehnologia şi mistica pentru victoria Imperiului Soarelui Răsare. Joacă online cu un prieten sau alege dintr-un grup de comandanţi controlaţi de computer şi luptă pentru a vedea cine va domina în bătălia terestră, navală şi aviatică. Intră chiar azi în luptă!
redalert3.com
XBOX 360. LIVE
în magazine din 14/11/08
16+
www.pegi.info
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, sigla EA, Command & Conquer şi Red Alert sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate Drepturile Rezervate. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft şi sunt utilizate sub licenţă acordată de Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

WorldShift

În pădure la Băneasa...

Cu ceva timp în urmă, am pus mâna pe Red Alert 2. Mi-a plăcut îndrăzneala producătorilor, care au pus la bătaie un concept grafic nonconformist, culori stridente şi tone de autoironie. Jucând o bună bucată din campania single, am râs de m-am stricat la poantele presărate mai mult sau mai puţin subtil prin niveluri şi la filme, m-au distrat tancurile cu personalitate care te învaţă ce şi cum în tutorial şi m-a încântat nespus de mult ambientul grafic şi sonor. Ajuns la multiplayer, cu toată avalanşa de culori, clădiri, puhoiul de unităţi cu o mulţime de abilităţi speciale, a trebuit să concluzionez că am mai jucat asta încă de la Dune 2 şi primul Command&Conquer. Ok, există noutăţi, dar senzaţia rămâne – în mare – aceeaşi. Pe de altă parte, când mi-a aruncat Kimo în braţe WorldShift, am studiat puţin povestea, unităţile şi conceptul şi mi-am zis: băi, cel puţin arată bine. Mă gândeam că îl voi juca şi desfiinţa scurt şi la obiect, însă, pe măsură ce l-am jucat, părerile mi s-au schimbat ameţitor de repede, zi după zi şi mi-a fost foarte greu să încropesc un articol despre el.

Viitorul sună cunoscut

Pe scurt, Black Sea Studios, cunoscuţi pentru primul lor joc, Knight of Honor, ne propun un sfârşit de secol 21 în care începuse deja colonizarea sistemului solar când… (nu veţi ghici niciodată) ditamai obiectul misterios apare lângă orbita lui Pluto. Sapienşii spaţiali, privind la dânsul, au exclamat: Behold, „The Shard"! Bineînţeles că obiectul avea de fapt un Feng Shui naşpa, generând distrugere şi mutaţii la tot pasul, iar cercetătorii au observat că nu plutea prin Cosmos de-aiurea, ci avea o destinaţie precisă: Pământul. Până să poată mişca populaţia îngrozită vreun deget, fie şi de la picior, pentru a opri bolidul ce gonea în viteză spre cuibuşorul de nebunii al umanităţii, măgăoaia a pus frână şi s-a aşezat comodă în (din nou, n-o să ghiciţi...) Siberia. A speriat ea şi-a distrus în stânga şi-n dreapta, dar, spre bucuria oamenilor, nu a distrus planeta. Pfiu, a trecut! Aiurea! Abia începea, fiindcă a urmat o reacţie în lanţ care a produs mutaţii oribile tuturor lucrurilor vii şi moarte, iar Ciuma a început să se împrăştie din ce în ce mai repede. Câteva secole mai târziu, civilizaţia devenise un mit, în timp ce Obiectul îşi continua simbioza cu Pământul, schimbându-l după bunul plac. Singurii supravieţuitori încă umani s-au baricadat în cinci oraşe protejate cu scuturi speciale, făcând incursiuni în zonele afectate pentru a-şi procura cele trebuincioase şi în căutarea misterelor obiectului. În rest, foştii umanoizi, acum mutanţi, împărţiţi în triburi, încearcă şi ei să-şi ducă viaţa, explorând planeta. Ca tabloul să fie complet, apare din senin şi o hoardă extraterestră, ale cărei interese nu sunt prea clare şi uite-aşa, avem trei facţiuni jucabile, care se luptă pentru supravieţuire şi încearcă să afle misterul obiectului, luptându-se între ele şi formând, după necesităţi, alianţe. Campania single player urmează poveştile acestora, turnând clişee după clişee şi punând reflectorul pe nişte personaje de o charismă îndoielnică (mi-a plăcut gagica mutantă). Nu construieşti nimic, ci doar foloseşti unităţile disponibile la începutul fiecărei misiuni sau acumulate pe parcurs cât poţi de bine pentru a-ţi atinge obiectivele. Epicul este servit, în mare parte, prin intermediul unor cutscene-uri drăguţe, dar foarte previzibile, însă cele 18 misiuni pe care le puteţi juca singuri curg una după alta, fără să lege corespunzător povestea sau să ofere o senzaţie reuşită de continuitate. Totuşi, pe măsură ce înaintaţi în campanie, veţi fi din ce în ce mai dornici să aflaţi cum se termină toată chestia. Din păcate, misiunile sunt destul de plate: Explorează aia, apără-i pe ăia, recrutează nişte sniperi, chestii de genul ăsta cu mici variaţiuni. Dacă adăugaţi un AI nu tocmai strălucit (adică scriptat până la măduvă) şi un level design nu foarte antrenant sau inspirat, vă este clar că WorldShift nu merită cumpărat ca să-l jucaţi singuri. Spre sfârşit, îmi venea să-mi iau gâtul de plictiseală, mai ales că deznodământul poveştii m-a lăsat rece (chestie personală, poate voi o să-l apreciaţi). Destul de scârbit, am pus lama la locul ei


Luptele cu boşi în multiplayer cooperativ sunt fantastice


Join the army! Meet interesting people. Kill them!


Ne-am agitat o grămadă să organizăm focul de artificii şi ăsta nimic...

şi m-am apropiat de multiplayer, rugându-mă să am parte de o surpriză plăcută.

Strategia întâlneşte MMO-ul

Ei bine, lucrurile se schimbă radical când încerci o partidă multiplayer. De fapt, orice gamer cu oareşce experienţă îşi dă seama încă de la primul contact cu meniul principal că WolrdShift este gândit să fie jucat în mai mulţi, iar Single-ul funcţionează ca un tutorial şi pentru familiarizarea cu sistemul de joc şi unităţile disponibile. Cele trei facţiuni disponibile, designul şi abilităţile speciale care îmbracă unităţile aduc mult a Warhammer şi Starcraft. Oamenii sunt dominaţi de ştiinţă, aşadar facţiunea iese în evidenţă prin tehnologia sa de vârf şi organizarea superioară, care permite aplicarea unor tactici avansate. Mutanţii, la rândul lor, se laudă cu puterile lor psihice şi profită din plin de comuniunea cu elementele naturale, fiind capabili să îmblânzească animale şi să inducă „elemental damage" în cantităţi deloc neglijabile. Cei mai proaspăt sosiţi în scenă, Cultul sunt nişte fiinţe misterioase, alterate genetic, cu o serie de abilităţi deosebite şi care impun tactici de joc subtile (zic „impun" fiindcă celelalte două rase pot fi jucate cu succes şi la modul mai generic, existând totuşi numeroase şiretlicuri ce pot fi aplicate, în timp ce Cultul solicită asta în mod expres).



Opriţi braconajul!
Salvaţi animalele mutante!

În principiu, fiecare facţiune are un... comandant suprem, cu abilităţi speciale care pune la treabă câte patru ofiţeri (fiecare cu specializarea şi propriile skill-uri), după care urmează o garnitură de unităţi „obişnuite" cu propriile afinităţi şi slăbiciuni.

Experienţa jocului online arată că rasele sunt foarte bine echilibrate, iar odată ce ajungi să le cunoşti, ingeniozitatea şi îndemânarea devin singura armă adevărată. Sigur, din asta s-ar putea deduce că experienţa de joc este oarecum plată. Nimic mai neadevărat. Fiecare facţiune are anumite avantaje şi dezavantaje care pot fi modificate de o şmecherie interesantă, concretizată într-un fel de inventar cu obiecte care pot fi adunate de-a lungul campaniei, dar şi în timpul meciurilor online. Numărul artefactelor este impresionant şi diferitele combinaţii posibile pot altera semnificativ comportamentul oricărei rase pe câmpul de luptă.

Cele mai eficiente şi mai interesante obiecte sunt „scăpate pe jos" de boşi, care pot fi atacaţi şi abordând scenariile în care se găsesc de unii singuri, însă de multe ori nu vor putea fi biruiţi decât într-un meci cooperativ – şi asta doar printr-o coordonare exemplară, exact ca într-un MMO. Ce scrie pe cutie, adică Strategic-Epic-Immersive, se aplică perfect în cazul furnicuţelor controlate de diverşi jucători care se căznesc să învingă ditamai matahala. Alternativ, vă puteţi dezvolta anumite specializări, reciclând obiectele căpătate şi transformându-le în moneda de schimb din WorldShift, intitulată Xenoshards. Mai mult, dacă aţi jucat MMORPG-uri, veţi găsi familiar arborele de specializare, care vine în completarea obiectelor obişnuite. Câştigând meciuri online, veţi primi puncte pe care le puteţi cheltui în schimbul unor artefacte deosebite, care modifică şi mai mult specificul raselor. Iată un suflu foarte inspirat de MMO care se potriveşte jocului ca o mănuşă, diversificând mult gameplay-ul. Asta fiindcă este foarte bine implementat.

Să-l încerc sau nu?

Lucrurile stau cam aşa: grafica şi sunetul sunt reuşite şi adecvate, jocul se mişcă bine, stabil şi nu este foarte pretenţios şi toate defectele pe care i le-aţi putea găsi vor dispărea în faţa măreţiei multiplayer-ului. Este gândit şi executat excelent, iar dacă ar fi stat mai bine la capitolele single player, originalitate, poveste şi ar fi avut în plus o picătură magică din acel „je ne sais quoi", aş fi putut spune că este cel mai bun joc de strategie pe care l-am văzut în ultima vreme. Chiar şi astfel, WorldShift este inovator şi reuşeşte să îmbine ideal MMO-ul cu tactica, iar meciurile cooperative nu se compară cu nimic. Dacă vă ard degetele de un multiplayer furios, fără complicaţia părţii de construcţie, nu mai staţi pe gânduri: o să vă placă!



Mi se spune „Micuţu" şi am copilărit printre fotbaliştii din Cola Cao

■ **Caleb**

alternativa



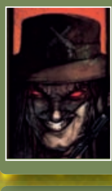
SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

Dacă aveţi bunăvoinţă, răbdare şi vă e sete de ceva nou, original şi inovator, încercaţi Savage 2. Spre deosebire de WorldShift, titlul de faţă îmbină MMO-ul cu FPS-ul şi RTS-ul într-un mod bizar şi fermecător. Dacă aţi ratat primul Savage, vă garantez că n-aţi mai văzut aşa ceva. Imaginaţi-vă o partidă de şah în care unul dintre jucători dă comenzi de mutare pieselor, iar piesele sunt la rândul lor oameni cu liber arbitru, abilităţi speciale şi tot felul de arme, care pot sau nu să-l asculte pe cel cu viziunea de ansamblu. Nu este echilibrat perfect, dar merită încercat!

BUNE:
- multiplayer-ul cooperativ
- grafica şi sunetul creează o atmosferă unică
- mutanţii sunt cool

RELE:
- furăciuni din StarCraft şi Warhammer
- poveste clişeică
- single player plictisitor
- mici neajunsuri ale interfeţei

CONCLUZIE:



Grafica este strălucitoare şi sunetul se dovedeşte bine implementat. Odată ce treci peste deja vu-uri, single player-ul inert, care serveşte mai mult drept tutorial şi introduci în ecuaţie creierul uman, acţiunea frenetică şi posibilităţile de specializare din meciurile antrenante în multiplayer, fie el concurenţial sau cooperativ, WorldShift îşi arată originalitatea conceptului şi devine captivant. Nu este un titlu de referinţă, însă are multe lucruri bune şi interesante de oferit.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen (MMO)RTS **Producător** Black Sea Studios **Ofertant** Playlogic
ON-LINE www.worldshift-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2 GHz, Single-Core **Memorie** 512 MB XP, 1 GB Vista **Accelerare 3D** Radeon 9600/GeForce 5800 128 MB

STCC® THE GAME

Mai dăm o tură?

La un timp relativ scurt după ce Simbin a lansat GTR Evolution, acum ni se oferă şansa de a lua la mână câţiva bolizi din seria Swedish Touring Car Championship într-un nou expansion pentru Race 07 intitulat STCC The Game, pe care, la fel ca GTR Evolution, îl putem achiziţiona împreună cu Race 07 sau separat, la un preţ destul de rezonabil pentru ceea ce oferă.

Din punct de vedere tehnic, nu veţi vedea diferenţe prea mari între STCC şi GTR Evolution, deoarece două luni nu au fost destule pentru a face vreo schimbare însemnată motorului grafic. Nu veţi avea motive să vă plângeţi, pentru că jocul oferă un detaliu grafic plăcut, dar motorul începe să îşi arate vârsta şi probabil va fi înlocuit în curând de unul mai puternic. Maşinile sunt modelate bine, traseele vor arăta bine pentru o vreme, iar efectele vizuale sunt bine realizate. Jocul nu rupe gura târgului, dar va fi mai mult decât suficient pentru cei care au luat STCC pentru ceea ce contează mai mult, simularea. Sunetul este destul de bine realizat, în special cel pe care îl produc pneurile, oferă un sentiment de autenticitate atunci când maşina începe să derapeze, intensitatea sunetului fiind proporţională cu cea a vitezei maşinii.
Este un lucru foarte plăcut, dar în rest jocul nu oferă ceva în plus faţă de Race 07 pentru a vă bucura urechile, dar nici nu deranjează. STCC nu pare să aibă vreo problemă de ordin tehnic, funcţionează fără nicio dificultate şi, dacă vă încadraţi în cerinţele minime, nu o să aveţi dificultăţi în a-l rula. Dacă motorul grafic are ceva vechime, înseamnă că şi-a asigurat de ceva vreme stabilitatea şi că nu va cere un sistem din cale afară de puternic.



Cu Seat-ul pe urme

Calul nou...

Lăsând de-o parte elementele care oricum nu vor conta pentru un fan dedicat al simulatoarelor, trecem la inima şi sufletul acestui joc, maşinile.
Fiecare bolid este recreat în detaliu după echivalentul său din lumea reală, cu o mică excepţie care este destul de dificil de ratat.

După cum sugerează şi numele, STCC include maşinile din sezonul 2008 al Swedish Touring Car Championship, aşa că vă puteţi aştepta la o varietate destul de mare.
Sunt maşini din categoria S2000 precum BMW320si, Chevrolet Lanceti şi, desigur, maşini cu tradiţie în campionat precum Volvo C30 sau Audi A4. Jocul include cinci maşini noi de touring: Peugeot 308, Audi A4, Volvo S60, C30-ul numit mai devreme şi o maşină sub acoperire, BMS incognito. Aparent, anul acesta, Mercedes nu a vrut să îşi ofere numele celor de la Simbin pentru a introduce Mercedes C200 în joc, aşa că aceştia au trebuit să improvizeze. BMS-ul se comportă ca un C200, fiind foarte distractiv de condus, dar are câteva modificări vizuale la bodykit care să o distingă de echivalentul său din lumea reală. Mai sunt incluse şi maşini din cupa Chevrolet Camaro, pentru cei care vor să simtă puterea unui V8 pe circuitele suedeze.

Dacă tot veni vorba de circuite, acestea reprezintă sarea şi piperul lui STCC, aşa că jocul merită cumpărat numai pentru a putea rula pe aceste opere de artă făcute din asfalt. Nu veţi găsi aici circuite simple, pentru că, spre deosebire de alte motorsporturi precum Formula 1,


Honda vs. Alfa







la STCC nu încearcă să simplifice în nici un fel traseele. Jocul include şapte trasee noi nouţe, şase din Suedia şi unul din Norvegia. Acestea nu sunt foarte cunoscute chiar şi pentru cei care sunt fani ai simulatoarelor, aşa că veţi avea ceva de furcă până să le învăţaţi. Fiecare circuit este distractiv, sunt făcute pentru acel tip de cursă bară la bară care este caracteristic pentru STCC. Circuitele sunt construite pentru curse rapide care emană forţă brută, din acest motiv probabil vi se vor părea ceva mai spartane decât cele de Formula 1 la capitolul de finisare. Fiecare circuit are propria sa identitate: Mantorp Park are o linie dreaptă imensă, Knutstorp are viraje înclinate, iar Falkenberg este versiunea scandinavă a Lime Rock, oferind curse foarte rapide cu timpi mai mici de 50 de secunde pe tur. Şi, în cele din urmă, avem şi Eco Drive Arena, un circuit de stradă superb prin zona portuară a oraşului Gothenburg.

dinţei sale de a supravira. Inteligenţa artificială a oponenţilor s-ar putea spune că întrece din punct de vedere calitativ Race 07 şi GTR Evolution. Piloţii se comportă realist, sunt în stare să facă recorduri de traseu, dar în acelaşi timp sunt capabili să facă greşeli. Astfel, îi veţi vedea ocazional cum intră cu maşinile în decor la virajele mai dificile.

STCC vine cu o serie de schimbări în materie de gameplay, cum ar fi pit-stop-uri obligatorii conform regulamentului şi o rundă de calificare numită Superpole. Aceste reguli speciale pot fi importate foarte uşor în cursele din GTR Evolution şi Race 07, ceva ce reprezintă un element plăcut al lui STCC. Există totuşi un mic defect : modul de calificare Superpole presupune obţinerea celui mai bun timp într-un singur tur, nimic rău la asta, numai că nu există opţiunea de a derula timpul, aşa că va trebui să aşteptaţi ca AI-ul să îşi facă turele. În schimb, dacă ieşiţi primul pe traseu, vă faceţi turul, oricât de slab ar fi el, atunci când veţi da end session doar timpul vostru va fi luat în considerare, trimiţându-vă automat pe primul loc, ceva ce nu este tocmai plăcut la un simulator.



Bun şi de la spate



Inele norocoase

Circuitele sunt distractive în STCC, iar dacă aveţi şi GTR Evolution, conducerea unor maşini din clasa GT pe aceste trasee este o pură plăcere.

Date tehnice

Fizica maşinilor nu s-a schimbat mult faţă de Race 07. Mulţi probabil încă vor simţi cum maşinile au o aderenţă puţin cam mare faţă de realitate, dar tot va oferi o provocare în momentul în care maşinile sunt împinse până la limită. Lucru valabil în special la Camaro, o maşină ce nu este recomandată începătorilor din cauza ten-

Până la anul, când GTR3 sper că îşi va face apariţia, mai mult ca sigur voi toci o mie şi unu de pneuri pentru că distracţia s-a mai prelungit puţin, graţie maeştrilor de la SimBin.

■ **Discordless**



alternativa



RACE DRIVER: GRID

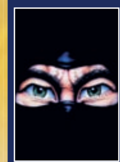
Dacă duceţi lipsă de un volan serios sau, eu ştiu, curaj să vă avântaţi într-un simulator serios, puteţi începe cu ceva mai uşor - Race Driver: GRID. Pe lângă faptul că se vede şi se aude bine, vine la pachet cu o multitudine de maşini, toate cu licenţă, trasee cât mai diabolice şi nelipsitul mod multiplayer care vă dă ocazia să-l bateţi într-un final pe Gicu de la 2.

**LEVEL AUGUST 2008*

BUNE:
- simulare 99%
- maşini noi
- trasee beton

RELE:
- grafică învechită
- aceeaşi Mărie
- cu o altă pălărie

CONCLUZIE:



Ca un întreg, STCC The Game este un simulator ce merită din plin preţul rezonabil care îi este ataşat de nume. Oferă o experienţă de joc numai bună pentru orice fan al simulatoarelor, al curselor STCC sau tuturor celor care vor să vadă cum arată un BMS Incognito.

8,2

GRAFICĂ	06
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Simulator **Producător** SimBin **Distribuitor** ATARI **Ofertant** Steam
ON-LINE www.stccgame.se

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium 4 **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600 / Radeon X1600

FABLE II



Molyneuxism

Cine nu-l cunoaşte pe nenea Molyneux să ridice mâna. Bun. După o analiză deosebit de complexă, am ajuns la concluzia că Peter Molyneux e ca Moş Crăciun. Unu: dacă aţi trecut de o anumită vârstă, n-ar mai trebui să credeţi prea tare în el. Doi: timp de 364 de zile se chinuie să te convingă că e o creatură legendară şi făcătoare de minuni, care are puterea să te îngroape în ouă kinder sau să-ţi aducă un trenuleţ bătut cu nestemate şi o găleată de antimaterie. Însă, în ziua magică afli cu stupoare că individul nu este decât un banal grăsan îmbrăcat în roşu care-ţi lasă trei portocale degerate sub brad că n-a avut tac'tu bani şi de altceva. Ce pana mea să fac cu trei portocale, băi? Răspunsul nu întârzie să apară. Păi, le poţi mânca, fiule, dar nu te sfătuiesc. N-o să te ţină mult şi altele nu mai primeşti anul ăsta. Dacă eşti băiat deştept, le pictezi, le botezi şi-ţi construieşti o nouă viaţă alături de ele. Vor fi prietenii tăi cei mai buni. Sau poţi jongla cu ele. Nerecunoscătorule, nu ştii tu oare câte chestii cool poţi face cu trei portocale? Aşa şi nenea Molyneux. Cine-l ascultă rămâne cu impresia că omul ăsta îi va schimba viaţa, că jocurile lui vor fi în stare să vindece cancerul şi că ne vor ţâşni fulgere din fund dacă vom freca DVD-ul de trei ori şi îi vom pronunţa numele invers. Cu puţin timp înaintea lansării afli că minimum un sfert dintre promisiunile tovarăşului Peter au picat la montaj, că poţi termina jocul în câteva ore (dar distracţia se tripleză dacă umbli brambura şi scoţi limba la ţărani) şi că pe viitor nu vei mai fi minţit cu atâta neruşinare.

Cine a citit măcar trei interviuri cu acest individ genial (pe vremuri) şi deosebit de vorbăreţ ştie ce-i poate pielea, şi mai ales gura. Să analizăm puţin şi superficial Fable, jocul despre care creatorul lui (ya, Molyneux) spunea că va călca în picioare tiparele Industriei. Voi începe prin a recunoaşte că primul Fable mi-a căzut cu tronc. A fost un joc deosebit de drăguţ, foarte atmosferic, cu mici scântei de genialitate pe ici pe colo, dar cam atât. N-a schimbat nimic în mine, poate doar mi-a confirmat câteva temeri referitoare la noua viziune asupra jocurilor. Lucru valabil şi pentru Fable 2...



Bowerstone

Dairy tales

Am făcut ochi. Nu se ştie cum, nu se ştie de ce, am rămas orfan. Sor'mea mai mare, Rose, freacă menta pe un podeţ, beleşte ochii la un castel confortabil şi visează la ziua când se va cuibări docilă pe pielea de urs din faţa şemineului. Suntem muritori de foame, femeie, dacă vrei îţi desenez un castel pe cutia de carton în care locuim. Acum marş la cerşit! Hei, ia te uită! Un câine! N-am mâncat de trei zile. Oare ce gust o avea? Cu puţin ustu-

roi... hmm... Rose, îl luăm acasă? Ce??? N-avem cu ce să-l hrănim? Nu prea te duce capul, nu? Mda. Un vânzător ambulant de gunoaie făcătoare de minuni a captat atenția mulțimii. Ia te uită. Mie n-au vrut să-mi dea bani, da' pe şarlatanul ăsta îl îmbogățesc. Cum vă mai rabdă pământul, lighioanelor... Rose, hai acasă! Come oooooo-on, nu-mi spune că vrei să cumperi ceva de la pezevenghiul ăsta! Hai să-ți fac pe plac, strângem cinci galbeni şi cumpărăm cutiuța aia, poate face vreo minune şi scap de tine. Dar dacă nu ne iese pasiența, mâncăm câinele, da? Câteva ore mai târziu, Rose cască ochii la silueta atletică a majordomului. Şi-a văzut visul cu ochii. N-a apucat să se bucure prea mult, sărăcuța, că lordul local, dom' Lucius, un burghez cu sufletul negru ca păcura, i-a plantat un glonte în piept. Eu am avut zile. M-a salvat o țigancă. Theresa, deci. Văd că eşti oarbă, păcat de tine. Auzi, ai avut cumva un frate celebru acum şase secole? Bănuiam eu. Ce vrei de la mine? Ce zice? Eu, erou? Erou e tac'tu, eu o să mă fac fierar când voi fi mare. Şi o să am forja mea. Şi un milion de angajați pe care o să-i biciuiesc zilnic. Da' tu antrenează-mă dacă aşa cere tradiția. Zece ani mai târziu, intru fălos nevoie mare în Bowerstone. Tocmai am caftit nişte gândaci, bag seamă că mi-au prins bine cei zece ani de antrenament.
Țineți minte câinele? Nu l-am mâncat. Acum se gudură pe lângă mine. Who's a good boy? Who? Who? No, destul cu distracția, e timpul să mă apuc de muncă. O iau voiniceşte la picior spre Bowerstone cu potaia după mine. Pe înserat intru în oraş. Băi, ce mare s-a făcut. Şi frumos, nevoie mare. Identific o fierărie şi mă apuc de lucru. Plin de un entuziasm tineresc, reuşesc să lucrez zece zile fără să-mi trag răsuflarea. Mă cam doare degetul, nu mai pot focaliza bine, dar salariul e bun, de mâncare se pare că n-am nevoie, iar de somn nici atât. Poate până la sfârşitul lunii reuşesc să preiau afacerea fierarului. Dau o bere pe gât şi, cu forțe proaspete, mai ciocănesc vreo patru zile şi-mi cumpăr fierăria. Din păcate, nu mă pot bucura de statutul de patron, fiindcă Theresa mă tot bate la cap. Femeie, n-auzi că nu mă interesează cine ne pregăteşte Apocalipsa? Să vină, taică, poate mă îmbogățesc pe spinarea ei. Vreau să spun, până şi Apocalipsa are nevoie de oțel, nu???

Povestea mea e una dintre sutele de poveşti pe care le puteți trăi în universul Fable. Şi cine ştie, poate printre voi se vor găsi şi câțiva voluntari pentru salvarea lumii. Eu am ținut morțiş să impresionez poporul doar prin muncă cinstită, să fiu un Erou al Muncii Socialiste. Jocul l-am terminat pentru voi, pişicherilor, să nu mă pârâți părinților că de la mine ați învățat să munciți. Dacă totuşi țineți morțiş să dați munca pe faimă şi să salvați lumea, o să aveți nevoie cam de opt sau nouă ore. Vreți să stoarceți mai mult din jocul ăsta? Amânați quest-ul principal şi umblați brambura prin Albion, că aveți ce face. Sau cel puțin aşa pare.

Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, au trecut şase sute de ani de când l-am învins pe Jack, iar Albionul s-a schimbat. Ghilda Eroilor zace în ruine, a fost inventat praful de puşcă, tricornul e la modă (mi-am cumpărat şi eu unul verde, să mă vadă pițipoancele de la depărtare), iar populația s-a emancipat.
Să revenim puțin la praful de puşcă. Se pare că apariția flintelor a însemnat moartea armurilor. Drept urmare, nu veți prinde picior de armură în Fable 2. Nu că ați avea nevoie de armură, la cât de simplu e joculețul. Ca fapt divers, dispariția armurilor a atras după sine dispariția „defence rating"-ului. Hainele doar vă vor ține de cald şi/sau vor îmbunătăți (sau înrăutăți) relațiile voastre cu băştinaşii. Închipuiți-vă că un amărât de țăran nu va fi prea fericit dacă este sedus de un haidamac în „uniformă" de ninja.

Deci, eroii sunt oale şi ulcele, iar Albionul este din nou amenințat de o forță sinistră pe care nu o să v-o dezvălui din motive evidente.
Important e că job-ul nostru va fi să-i găsim pe ultimii trei mari eroi ai Albion-ului şi, alături de ei, să salvăm din nou lumea. Mda. Ştiam eu că trebuia să mă mulțumesc doar cu fierăria...




Huo! Sataniştilor!


Un Tic-Tac?


Troll

Dacă ai, dai!

Ostilitățile se desfăşoară în stilul primului Fable, deci nu sunt prea multe de spus la acest capitol, iar globulețele de experiență pică din duşmani ca părul de pe capetele rochiştilor trecuți de prima tinerețe. Experiența poate fi folosită pentru a achiziționa noi abilități (sau vrăji) sau pentru îmbunătățirea celor deja „cumpărate". Noutatea majoră e „ciuntirea" sistemului de magie, spre fericirea jucătorului casual. Avem vrăji destule, nu vă speriați, însă a dispărut mana. Yup, asta înseamnă că veți putea casta oricâte vrăji vă va dori sufletelul în timpul unei lupte. N-au nici măcar cooldown. E clar ca bună ziua că o clasă hibridă are cele mai mari avantaje şi că Lionhead a ținut morțiş să ne arate tot ce poate „din pri-


Punk's not dead!


Little sister?

ma". De exemplu, personajul meu a fost un fighter cât casa, care s-a dovedit la fel de priceput şi în manipularea forţelor naturii şi în mânuirea unui satâr cât un sfert de ecran. Iniţial doream să reiau jocul cu un mag pur, dar l-am văzut pe turbatul meu cum scotea flăcări pe nări în timp ce-i pălea în numele tatălui pe nelegiuiţi şi am fost deosebit de mulţumit de acest produs 2-in-1. Ducă-se magii, cu magia lor cu tot.

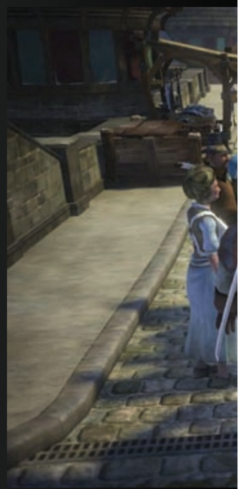
Casual

Fable 2 este jocul perfect pentru gamerul „casual". Pentru că Moartea nu înseamnă absolut nimic în universul Fable. E adevărat, există, o împarţi cu dărnicie duşmanilor, o întâlneşti la tot pasul sub formă de element de decor, uneori rămâi impresionat (mă plimbam prin Wraithmarsh ca australopitecul prin muzeul Antipa) de măiestria morbidă a designului unei locaţii mai sinistre. Toate bune şi frumoase până aici, însă am impresia că Jucătorul este un văr mai îndepărtat de-al lui Ivan Turbincă, altfel nu-mi explic de ce Moartea îl ocoleşte cu o asemenea îndârjire. În Fable 2 nu mori. În Fable 2 faci o pauză. Când bara de sănătate ajunge la zero, execuţi o tumbă meseriaşă (mersi Havokule!), pierzi experienţa pe care n-ai apucat s-o absorbi (foarte puţină dacă îţi găseşti un locşor mai liniştit şi o dai pe gât înainte să te atace restul găştii) şi, trei secunde mai târziu, eşti înapoi în luptă, sprinten ca o lăcustă, împărţind lovituri năprasnice în stânga şi'n dreapta, încercând să termini ce-ai început acum două sau trei „morţi" şi întrebându-te oare când a devenit Save-ul doar o simplă măsură împotriva efectului neplăcut al unei pene de curent sau al unui crash.



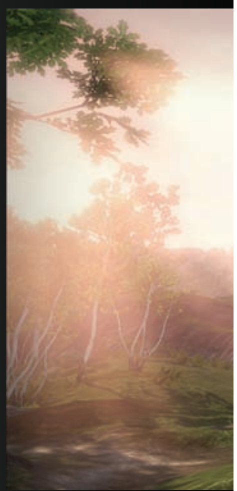
Harta este şi ea de mare ajutor omului grăbit. Avem fast travel între locaţiile descoperite, o dâră de lumină ne indică drumul până la obiectiv, căţelul caută comori, nimic deosebit de complicat la acest capitol.

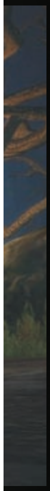
Imaginea de joc „casual" este întregită de minijocurile prezente la tot pasul. Oraşul are nevoie de un fierar? Nimic mai simplu. Un minijoc exagerat de simplu ne înfăţişează monotonia vieţii de fierar. O biluţă albă se plimbă pe un semicerc, iar noi trebuie să acţionăm butonul A în momentul în care respectivul gogoloi se află într-o „zonă verde" care îşi schimbă poziţia (sau nu, depinde de dificultate) după fiecare succes. Celelalte slujbe (barman sau tăietor de lemne) nu diferă foarte mult, deci dacă nu ţineţi morţiş să vă vedeţi alter-ego-ul crăpând buşteni, nu prea are rost să le încercaţi pe toate.



„Who cares? Blood is blood"

Ia să vedem, recunoaşteţi subtitlul? E din Dungeon Keeper, frumoşilor, şi face parte dintr-un text explicativ care te asalta atunci când mângâiai cu mouse-ul grupa sanguină din lista de atribute a unui trepăduş din subteran. Ei bine, pentru un erpegist trecut prin şcoala veche, majoritatea „activităţilor extracurriculare" din Fable 2 aduc puţin cu grupa sanguină din Dungeon Keeper. Adică te fac să exclami plin de un entuziasm tineresc „ia uite, bă, ce le-a trăsnit prin cap ăstora", după care observi că sunt extrem de repetitive şi le poţi ignora fără să pierzi prea mult. În doar zece minute am reuşit să mă însor, să fac un copil, să-mi comand o statuie şi să-mi sacrific nevasta şi câţiva ţărani în Temple of Shadows. A durat mai mult până mi-am cumpărat casa (am stat aproape trei ore „blocat" într-un minijoc până am strâns 70k pentru fierăria din Bowerstone şi o căsuţă modestă în Bloodstone). În total, micul meu experiment a durat aproximativ trei ore, timp în care-am văzut cam tot ce poate oferi Fable 2 în materie de interacţiuni sociale. Jocul se poate prelungi dacă vreţi să deschideţi fiecare cufăr şi să exploraţi fiecare colţişor al Albionului. Cei mai vanitoşi dintre noi vor avea serios de lucru până vor strânge toate achievments-urile,





dar dacă nu vă pasă ce vede vecinul de la trei când îți vizualizează gamertag-ul, mă îndoiesc că veți fi foarte motivați. În concluzie, toate elementele „extra" din Fable 2 dau iluzia de complexitate fără a avea o contribuție majoră la gameplay. La început ești curios să vezi ce se întâmplă dacă-i faci ochi dulci vânzătorului de pește, probabil vrei să pornești un imperiu imobiliar (poți închiria casele cumpărate) care să-ți finanțeze expedițiile (deși eu am reușit să termin jocul în fundul gol înarmat cu un satâr pentru care am plătit două'j de mii de galbeni), să zicem că-ți vei lua o nevastă grasă și vei face un copil, dar, vorba Eccleziastului, totul e deșertăciune.
Un sfert din banii câștigați îi vei cheltui pe cea mai năprasnică armă (presupunând că n-ai dat de vreun artefact ascuns prin cuferele încuiate cu milioane de chei), o


Hai să dăm mână cu mână

zecime se vor duce probabil pe câteva tunsori și tatuaje, după care stai și te uiți la ei... A, și nevasta îți mai face cadou câte-o poțiune din când în când. Bun așa, dar având în vedere cât de iertător este jocul cu indivizii care tind să moară des, o poțiune în plus sau în minus nu înseamnă absolut nimic. Păcat.

Primul Fable m-a lăsat oarecum dezamăgit. Dacă faci abstracție de ambalaj, nu e decât un action-RPG bunicel. Pur și simplu, toate ideile geniale ale bătrânului Molyneux nu prea-și câștigă pâinea în Fable. Sigur, e deosebit de plăcut și amuzant să vii acasă după ce-ai salvat lumea, să-ți scoți cizmele și să tragi o râșinoasă în fața nevestei, iar mai apoi să te culci ca un plugar, fără să-i spui noapte bună, dar la un moment dat ți se încuibă în suflet senzația că ai în față două jocuri diferite din-


Visător...





... şi încă un troll

tre care doar unul îşi justifică existenţa. Un action-RPG, că aşa cere piaţa, dublat de un nou experiment sandbox de-al lui Molyneux. Cu mare părere de rău, Fable 2 n-a încercat prea tare să-mi îndulcească gustul puţin amar lăsat de tătâne-său. Cu toate acestea, dacă eşti hotărât să laşi urme adânci în joc şi să te bucuri împreună cu nevasta de confortul unei căsuţe, s-ar putea să obţii ceva plăcere. Cu puţină imaginaţie şi ceva determinare, parcă începi să întrezăreşti RP-ul din RPG. Însă tare mi-e teamă că, dacă nu sunteţi dintre cei care vânează achievements cu orice preţ, prea mult n-o să petreceţi în compania inovaţiilor molyneuxiene.

Măi Grivei, lumea lucră şi tu bei

Căţeluşul care te însoţeşte la tot pasul e marele „cârlig" care ar fi trebuit să ne atragă şi mai adânc în lumea lui Fable. Cine a trăit în junglă până acum (căţelul a fost omniprezent în trailer-e şi interviuri, de parcă altceva n-ar fi existat în jocul ăsta), să-şi ciulească bine urechile. Pe tot parcursul aventurii eşti însoţit de un căţelandru cu o alură de maidanez. Simpatica potaie miroase comori şi, presupunând că aţi pus mâna pe câteva manuale de dresură, execută câteva giumbuşlucuri amuzante. La un alt nivel, căţelul poate fi privit fie ca (încă) o manifestare a obsesiei molyneuxiene pentru tamagotchi şi inteligenţa artificială, fie ca (încă) un mecanism care ajută jucătorul să investească sentimental în jocul lui Molyneux. Sincer să fiu, la cât de lăudat a fost patrupedul, mă aşteptam ca eu să fiu pus în pielea lui, iar Eroul să fie doar un accesoriu controlat de AI. Ei bine, căţelul din Fable 2 face şi nu prea. Pe de-o parte, e foarte simpatic, miroase comori (mi-a fost de mare ajutor când încercam să-i şutesc comorile unui pirat vestit din Albion), îmbătrâneşte (dar nu prea tare, după calculele mele, a trăit mai mult de 20 de ani) şi te ajută să convingi un Deamon Head să-ţi deschidă calea către o comoară. Marele lui merit e că este imposibil să nu te ataşezi de el şi reuşeşte să te implice emoţional oricât de non-empatic ai fi. E un pet virtual care, deşi nu la fel de „inteligent" ca verii lui din Nintendogs, este la fel de charismatic. Pe de altă parte, influenţat de reclama ce i s-a făcut, parcă mă aşteptam la mai multe de la bunul patruped, deşi nu prea ştiu la ce. Să se pi*e apă vie, naiba să-l ia, atât hype s-a făcut pe tema companionului canin, că orice-ar fi făcut în joc, tot n-ar fi fost de ajuns. Ce-i prea mult, nu-i sănătos...

Fine Virgin Blend

Totuşi, poate am fost prea dur cu sărmanul Fable 2. E drept, nu spune foarte multe unui împătimit al RPG-urilor, în schimb este jocul perfect pentru un „casual gamer" cu mai puţină răbdare decât timp liber. Sau pentru un tinerel care de-abia îşi începe viaţa de gamer. Aş minţi dacă aş spune că Fable 2 este un simplu produs comercial lipsit de vlagă ca multe altele din categoria lui. Atmosfera şi peisagiile m-au uns la suflet. Încă îmi plac basmele, iar Fable 2 arată şi se simte ca un basm englezesc. Stilul grafic, direcţia artistică în general, vocile, muzica creează şi întreţin o atmosferă de poveste cum rar am mai întâlnit până acum. Poate doar în primul Fable şi în King's Bounty. În plus, dacă nu te deranjează lipsa „matematicii", dacă eşti un tip cu simţul umorului şi apreciezi umorul englezesc, Fable 2 ţi se va părea absolut delicios. Ca să rezum totul la o singură frază, în Fable 2 descreieraţii din Monty Python se întâlnesc cu Charles Dickens şi stau la o tacla... Jocul are o coloană vertebrală solidă şi, cu toate cârcotelile mele de mai sus, au existat momente în care am rămas impresionat. Există viaţă în Fable 2, există pasiune din belşug, există artă, există profesionalism, există umor, există dramă, însă toate acestea au fost puse în slujba jucătorului de ocazie. Bun şi aşa, nu-i lucru uşor să sensibilizezi un contabil care n-a jucat decât Solitaire... ■

cioLAN

alternativa



FABLE

N-ai Xbox360, dar te ard degetele să încerci Fable 2? Stai liniştit, cel mai probabil o să apară şi pentru PC în viitorul apropiat, nenea Microsoft n-o să rateze ocazia. Până atunci, vă sfătuiesc să puneţi mâna pe primul Fable. E la fel de atractiv şi, în plus, a apărut şi pentru PC.

*** LEVEL OCTOMBRIE 2005**

BUNE:
- grafica
- atmosfera
- muzica
- umorul

RELE:
- foarte scurt
- final cam sec
- nivel de dificultate foarte scăzut

CONCLUZIE:



Deşi nu este din cale afară de complex, iar producătorii au luat o serie de decizii de design nu tocmai inspirate, totuşi Fable 2 are un farmec aparte pe care nu i-l poţi nega. Atmosfera este perfect echilibrată, nu suferă de optimismul exagerat al jocurilor pentru copii. Fable 2 e şi glumeţ şi serios în acelaşi timp, fără a părea forţat. Există viaţă în Fable 2, există pasiune din belşug, există artă, există profesionalism, însă toate acestea au fost puse în slujba jucătorului de ocazie.

8,3

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Action/RPG **Producător** Lionhead Studios **Distribuitor** Microsoft **Ofertant** www.gameshop.ro **ON-LINE** www.lionhead.com/fable2/

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România


JOC ONLINE • FARA TAXE LUNARE
GUILD WARS
Alătură-te milioanelor de jucători din întreaga lume şi joacă în cele patru capitole din premiatul univers Guild Wars!
DISPONIBIL ACUM!
€21,9*
(preţ recomandat, nu conţine TVA)
BONUS FIRE IMP!
Eşti prins în focul bătăliei?
Cheamă un Fire Imp
să te ajute!
WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM
© 2005 – 2008 NCsoft Europe Ltd. Toate drepturile rezervate. NCsoft, logo-ul NC, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars: Eye of the North i toate logo-urile associate sunt m rci înregistrate ale NCsoft Corporation. Toate celelate m rci înregistrate sunt proprietatea respectivelor companii de in toare.
NCSOFT
ARENANET

WARIO LAND SHAKE IT!

Curcubeul aromelor Wii

Găsesc din ce în ce mai greu să pornesc în a juca titluri noi pe această consolă. Mi s-a aplecat de la atâtea culori, de la atâta drăgălăşenie, de la politically-ul corect aplicat cu sfinţenie, chiar şi în defavoarea gameplay-ului, de către aceşti manipulanţi geniali. Un Disney al consolelor, unde totul este pentru copii, doar pentru că aceştia sunt mai greu de refuzat decât propriile pofte şi aduc implicit câştiguri mai mari.

E ca şi cum ai mânca în fiecare zi numai vată roz pe băţ şi suc galben de banane. Nu se mai poate, îmi spun mereu, înainte de a lua prima îmbucătură, vreau friptură-n sânge, doar pentru a realiza în secunda doi că ciocolata nu e de cacao.

Acest sentiment probabil l-a avut şi domnul Gunpei Yokoi în perioada în care clădea împreună cu Miyamoto san imperiul Nintendo şi a încercat, pare-mi-se, să balanseze jocuri precum Zelda, Mario sau chiar şi Paper Mario cu titluri ca Metroid, Wario şi Fire Emblem. Mulţumim!

Wario şi realitatea românească

Şi cum altfel poate fi Wario dacă nu antagonicul lui Mario: burtos, fără scrupule şi minte, o maşină de râgâit şi fâsâit. Ştiţi tipicul, antieroul preferat de pipiţele de pe plaiurile mioritice. Cu o diferenţă însă, de fond, pentru că dacă feţii noştri doar se spoiesc frumos de dragu' lumii, ba cu o maşină cât casa, ba cu un limbaj colocvial (de la mama lor), iar Wario este urât pentru că are cu ce.

O schimbare de bun augur, dar doar în realităţile Wii. M-am abţinut cu greu să nu încep în acest fel articolul şi m-a oprit doar faptul că aş fi aruncat cu noroi într-un produs de calitate. Or fi cei de la Nintendo huliţi pentru direcţia dată consolei (family gaming) sau pentru penuria jocurilor existente realizate in house, însă nimeni nu le poate reproşa nivelul calităţii produselor.



Poveştiri nemuritoare

Nu mă mai chinui să recuz povestea, e la mintea cocoşului că prinţesa e răpită… tadam, iar pe noi ne doare undeva… cum?! Uite aşa, Wario nu e Mario, e răpită, să fie sănătoasă. - Da, dar odată ce are şi prinţesa şi Sacul cu Monezi de Aur Fără Fund sau Sacul Fără Fund Plin cu Monezi de Aur, în funcţie de legenda din care preiei numele, Regele Pirat Cutremurat va deveni stăpânul suprem al Dimensiunii Hâţâite şi asta e de rău… - Sacul de monede fără număr? - Ăăă… - Pai de ce nu spui aşa? Cum ajung în dimensiunea asta Zguduită? - Privind prin lunetă către acest glob, dar trebuie să aveţi în vedere că pentru a ajunge la Regele Pirat Cutremurat trebuie să aveţi cele cinci chei care deschid drumul către el, iar aceste chei sunt deţinute de către cei cinci prieteni enormi ai piratului, de pe cele cinci continente ale dimensiunii Zguduite, iar pentru a ajunge la ei aveţi nevoie de câte patru, cinci sau şase Merfl-i ca mine, captivi din păcate… - Ăăă… - Da, dar în fiecare lume prin care treceţi puteţi găsi alte trei comori inestimabile… - $$ Bling, bling…

Şi uite aşa, am privit prin ea şi-ntr-o clipită, am şi pornită.

Obligatorii într-ale review-urilor

Nivelurile te poartă prin lumi de mult apuse, amestecate pentru a forma zacuscă perfectă de elemente egiptene, maya, greceşti, japoneze etc. etc. Un univers pergamentat plin de comori şi pasaje secrete care-mi aduce aminte de The Pirates of Dark Water, un desen care din păcate nu a fost niciodată terminat, dar care mi-a încântat copilăria. Nu trebuie să fi cunoscător pentru a realiza că grafica şi direcţia artistică expuse în WL:TSD sunt deasupra majorităţii action platformer-elor 2D existente: migălită, cu animaţii fără cusur, cu filmuleţe produse de Poduction I.G. (doar 2 din păcate), cu fundaluri fără repetiţii, totul este pus şi desenat de mâna unor artişti zeloşi.









Nici nu vreau să mă gândesc de câtă muncă a fost nevoie pentru a realiza mişcarea fluidă a personajelor.

Pe principiul un lucru bun nu vine niciodată singur, tehnica are însă, din păcate, limitările ei care repercutează: o dată în rezoluţia nativă a jocului, care este 4:3 şi rămâne aşa şi pe monitoarele wide şi a doua oară undeva în subconştient, pentru că, chiar dacă ochiul este păcălit

PRODUCTION I.G.

Sunt producătorii filmelor de animaţie Evangelion şi Ghost in the Shell, ai secvenţei animate din Kill Bill: Vol. 1, ai serialului animat Blood+ şi ai mai multor filmuleţe din jocuri precum Fire Emblem, Xenogears şi Professor Layton and the Curious Village, acesta din urmă fiind şi jocul care m-a convins să cumpăr un DS doar pentru a-i urmări povestea. Jos pălăria!

de umbre şi linii convergente, creierul tot realizează câteodată că priveşte la straturi peste straturi de animaţie.

Animaţie însoţită de o coloană sonoră de senzaţie, cu două melodii diferite pentru fiecare nivel în parte, cu inserţii de jazz, funk, retro-tehno, pian care te îmbie în explorare, contemplare, melancolie sau fugă, în funcţie de specificul zonei sau al modului de joc în care te regăseşti.

Servire de cinci stele

Nivelurile au de obicei două părţi distincte, una de explorare, în care încerci să găseşti comorile şi pasajele secrete şi, dacă poţi, să respecţi cerinţele misiunilor primite la început şi alta de fugă, contra timp, către intrarea/ieşirea din nivel imediat după ce ai reuşit să salvezi Merfl-ul capturat în acea lume.

Good Feel reuşeşte cu acest titlu ceva ce mulţi nici nu visează. Se adresează tuturor categoriilor de gameri, de la casual (cineva?), pentru că promovează un stil relaxat de joc (Wario nu moare ca prostu' în prăpăstii fără fund, înecat, strivit, atins de inamici, ars sau mai ştiu eu de ce altă nebunie, ba chiar te va distra când este pus în aceste situaţii), fără însă a-l transforma într-un joc simplist; dar şi jucătorilor hard core, prin aceste misiuni primite la începutul fiecărui nivel (termină fără a atinge apa, nu omorî niciun inamic, nu distruge submarinul etc.), care se dovedesc câteodată exasperant de grele, fiind necesară reluarea nivelului de mai multe ori pentru a le dovedi.

Bineînţeles că aceste misiuni sunt complementare, nu obligatorii şi, de fapt, poţi termina jocul într-o zi dacă eşti atent, însă nimic nu este mai satisfăcător, în jocurile de acest gen, decât acel sentiment de împlinire la terminarea completă a unui stagiu.

Faptul că treci cu vederea controlul într-un joc de Wii spune foarte multe despre cât de uşor şi de accesibil se face de fapt (în acest caz).

Scuturi controller-ul pentru a provoca un cutremur sau pentru a stresa un inamic sau îl înclini pentru a da direcţia de lansare a acestora. Alte două butoane sunt asignate săritului şi alergării şi cam asta e tot. Restul e gândire, coordonare şi puţin noroc.

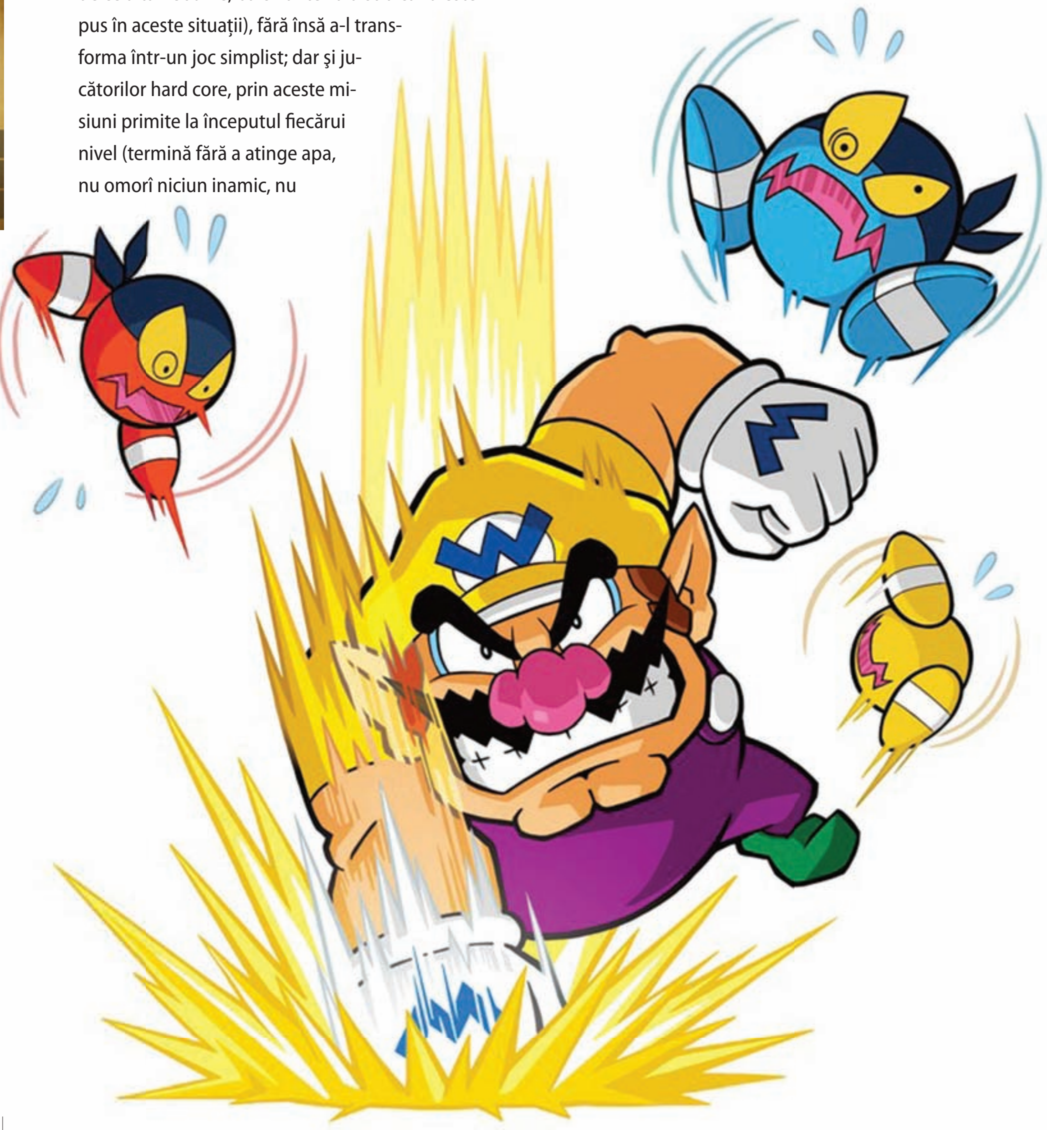
Garçon, nota te rog!

Vi s-a întâmplat vreodată să vă uitaţi impasibili la o femeie perfectă şi tocmai perfecţiunea asta să nu vă placă? Aşa este pentru mine jocul de faţă.

Respect munca depusă şi profesionalismul şi chiar aştept alte titluri ale acestui nou studio, însă farmecul care mă învăluia când jucam Donkey Kong sau chiar şi Sonic nu apare şi aici.

Pentru cei care iubesc genul şi tânjesc de mult după un side-scrolling 2D nota reală este 9,6. Ceilalţi, care nu simt niciun fel de atracţie faţă de astfel de dinozauri pot să o considere 7, virgulă ceva.

■ ncv







alternativa

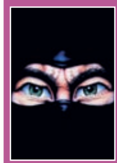


DONKEY KONG COUNTRY 2

Un vin excelent, nemuritor, recolta 95, podgoria Rare. Cunoscătorii îl degustă doar împreună cu un SuperNintendo, dar se poate încerca şi cu mai noul Wii Virtual Console, la un preţ jignitor de mic.
Merge şi cu un emulator, dar e clar că n-aveţi respect pentru clasici dacă alegeţi această cale.

BUNE:	RELE:
grafica	16:9 imposibil
animaţiile	ţigările
muzica	băutura
scroller 2D	drogurile

CONCLUZIE:



Nintendo îşi mai spală din păcate cu acest side-scroller 2D şlefuit ca în vremurile bune şi le mulţumeşte în acest fel tuturor copiilor care au îmbătrânit alături de el.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Producător Good Feel **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games
Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.wariolandshakeit.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Episode 1: Homestar Ruiner



Zboară, puiule, zboară...

… şi „laser frate" sunt doar câteva dintre momentele memorabile date de micul ecran care au avut puterea de a trece în sfera culturii de masă. Încă de la cheile Tineramei şi până astăzi, astfel de mesaje au produs un fel de slang televizionistic şi e imposibil să nu ai o cunoştinţă care să nu te dispere sau, din contră, să te bine-dispună, cu citate din reclame, filme sau alte mondenităţi. Un fel de efect papagal, dacă vreţi, care, odată cu poporanizarea emisiunilor de succes de afară, devine din ce în ce mai pronunţat şi la noi.

În Occident, tendinţa este atât de răspândită (paranteză la paranteză, nu rataţi noua reclamă Wassup 2008, este atât de… true) încât a ajuns să aibă şi efecte secundare, interesante şi iubite la rândul lor. Parodiei i-a mai crescut un corn, tot parazit al clasicilor, care s-a ramificat şi a dat naştere altor emisiuni, filme şi… blablabla blabla.

Strong Bad madă facă...

Homestar Runner este consecinţa directă a acestui nou curent şi personajul principal al flash-ului animat (hm) cu acelaşi nume, în care glumele nesărate se amestecă cu apropouri pop-ulare, sursele de inspiraţie principale fiind jocurile de calculator, televiziunea şi muzica anilor 70-90 (mulţumesc Wikiriki Miki).

Ce s-a întâmplat mai departe face parte din spectrul shit happens, expus atât de bine în filmul Forrest Gump: un detaliu insignificant pentru afacerea fraţilor Chaps (creatorii şi producătorii desenelor alături de Craig Zobel) i-a scos din anonimat şi le-a redirecţionat întregul business. Site-ul nu o ducea extraordinar, însă şi-a luat avânt în momentul în care Strong Bad, protagonistul machiavelic al seriei animate, a început să răspundă scrisorilor trimise de fani.

Am urmărit cu spirit documentaristic jumătate dintre aceste răspunsuri, gratuit, pe site-ul producătorului, dar trebuie să recunosc că multe mă depăşesc. Iubesc umorul sec, îmi place, chiar şi absurdul suprarealist al lui Eugen Ionescu, însă nu mă împac deloc cu zeflemeaua gratuită adusă unor fani sau cu autosuficienţa arătată de acest personaj. Bineînţeles, totul este ironizat şi/sau autoironizant, iar mai târziu, în timp, oamenii încep să-i scrie doar ca să-l enerveze sau ca să-l împingă să chinuiască celelalte personaje animate, însă nimic nu m-a dat pe spate. M-am surprins chicotind de multe ori la aluziile şi răutăţile etalate, dar… cam atât.



Jocul şmecher pentru oameni sexy al lui RăuTare. Episodul 1: Fugăreşte-l pe SteAcasa

Nu ştiu dacă au încercat să intre în Cartea Recordurilor cu cel mai lung nume al unui joc, dar, recunosc, m-a intrigat. Chiar dacă majoritatea va exclama doar un wtf sec, titlul nu e de prisos, iar de aici până la a afla cine este producătorul jocului nu trebuie să mai faci decât un pas. În speţă Telltale Games, oamenii Lucas-ului de odinioară, cei care s-au reinventat odată cu noua serie Sam & Max.

Notele medii spre mari dăruite de site-urile de specialitate ajută şi ele, iar dacă eşti fan adventure, te trag să încerci demo-ul sau să-l cumperi, pe PC că e mai ieftin. Bine, bine… sau pe Wii, dacă ai. Adevărul este că pixel hunting-ul în compania unui remote, pe un LCD-tv mare, de undeva de pe canapea, va fi întotdeauna mai plăcut, dar invenţiile de acest fel vin şi ele la un preţ.

Spre surprinderea mea, parţială, jocul s-a dovedit a fi unul antrenant, un adventure cu tupeu, aşa cum ne-au obişnuit, puţin diferit de cele tradiţionale. Nu ai ceva clar de făcut, povestea se dezvoltă odată cu acţiunile tale, care în proporţie de 80% sunt dialog. Lucru care poate părea plictisitor sau aburitor, dar meseriaşii de la t.t.g. au avut grijă să presare ici-colo câte un mini-joculeţ suficient încât să nu ai senzaţia că refaci un episod din Fetele Gilmore. Deşi nu m-ar deranja.

Avem inventory, avem collectibles, hartă, un sistem de hinturi superb care-ţi dă câte-un imbold mic… mic de tot, atât cât să nu realizezi că soluţia ţi-a fost sugerată (care poate fi oprit sau sporit după cum ne duce mintea), avem chiar şi…

„How much I rule" chart...

Un indicator de cool-ism, pentru că, nu-i aşa, Strong Bad nu poate fi altfel decât cool. Iar asta se vede chiar şi în tutorialul pus în scenă de el, special pentru noi. Tutorial în care descoperim mecanica de joc şi căutăm laptoapa „furată" la indicaţiile date când nouă, când celorlalţi „actori" pe care-i întâlnim, care-şi uită replicile şi care de fapt nici nu vor să joace, dar sunt forţaţi să o facă.

Exemplul perfect pentru tipicul ironiilor şi glumelor peste care dai în joc este chiar Notebook-ul lui Strong Bad, un 486 care nu poate fi scos din priză pentru că-i ia 7 zile lucrătoare să se reîncarce (nu prestează sâmbetele şi duminicile), însoţit de 12 dischete cu cele mai tari jocuri existente, de neinstalat pentru că, mai nou, nb-urile nu mai au unitate floppy, dar pe care el le păstrează doar ca să se dea mare în faţa prietenilor.

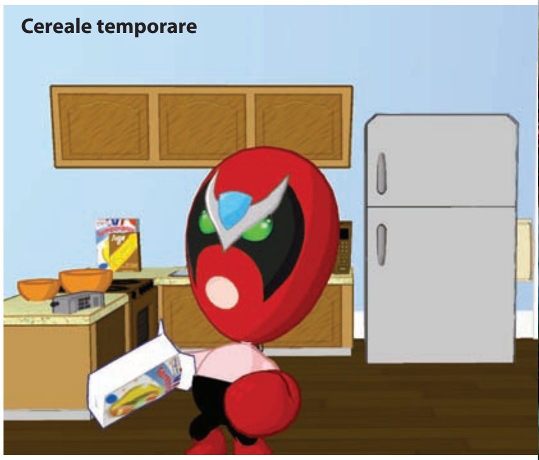
On the trucks

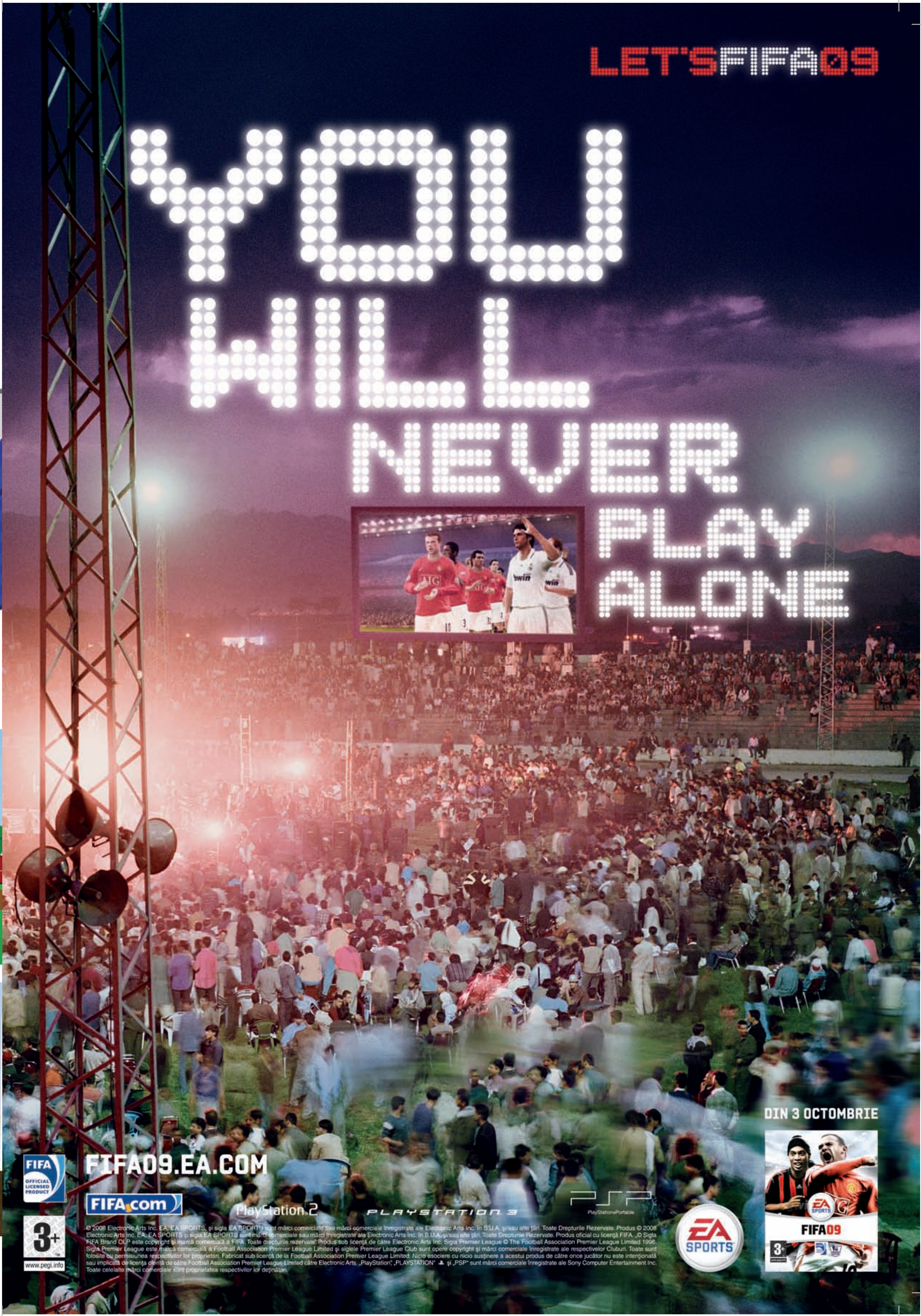
Deşi a reuşit să transpună credibil flash-u-n joc, ba chiar să mi-l facă simpăticuţ pe Strong Bad, SPCG4AP EP.1 are şi câteva păcate, cele mai evidente fiind bug-urile grafice, faptul că e prea scurt şi, pentru unii, faptul că rămâne un joc de nişă dedicat segmentului matur de gameri, celor care vor şi altceva. Iubitorilor de adventure.

Va urma… la anul şi la mulţi ani.

■ ncv


You've got e-mail


Cereale temporare



LET'S FIFA 09
YOU
WILL
NEVER
PLAY
ALONE
DIN 3 OCTOMBRIE
FIFA09.EA.COM
FIFA.com
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStationPortable
3+
www.pegi.info
EA SPORTS
FIFA 09
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, şi sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate Drepturile Rezervate. Produs © 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS şi sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licenţă FIFA. „© Sigla FIFA Brand OLP este copyright şi marcă comercială a FIFA. Toate drepturile rezervate" Produs sub licenţă de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este marcă comercială a Football Association Premier League Limited şi siglele Premier League Club sunt opere copyright şi mărci comerciale înregistrate ale respectivelor Cluburi. Toate sunt folosite cu permisiunea respectivilor lor proprietari. Fabricat sub licenţă de la Football Association Premier League Limited. Nicio asociere cu nicio susţinere a acestui produs de către orice jucător nu este intenţionată sau implicată de licenţa oferită de către Football Association Premier League Limited către Electronic Arts. „PlayStation", „PLAYSTATION" şi „PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

HALF-LIFE

... sau Ranga Savantului

În momentul în care începi Half-Life pentru prima oară, s-ar putea să rămâi bulversat. Nu începe cu o explozie, nu începe cu vreun individ musculos care salvează vreo duduie blondă de nişte dihănii spaţiale şi nu are vreun intro făcut de vreun bătrân chinez şi autist care a descoperit Maya sau Houdini. Nu are one-linere ieftine, nu eşti nici mercenar, nici membru al trupelor speciale, nici măcar nu eşti un paznic de parcare. Şi totuşi e un FPS.

Eşti un savant. Probabil genul cu diplome agăţate deasupra biroului. MIT, PhD şi alte abrevieri sofisticate. Şi mergi la lucru, cu un tramvai care alunecă, încet, dar sigur, spre inima laboratorului Black Mesa.

În clipa aceasta, sintagma „Unforeseen Consequences" înseamnă, poate, că dacă nu porţi fes, s-ar putea să răceşti (sau nu). Nici nu suspectezi că dacă ai fi stat azi acasă, în şoşonei şi halat, lumea avea mari şanse să nu se ducă dracului.

Lăsând deoparte deviaţiile filosofice de tipul „Ce-ar fi fost dacă...?", s-a întâmplat să mergi la lucru azi. S-a întâmplat să-ţi iei frumos costumul HEV (Hazardous Environment Suit) de la naftalină şi să porneşti sfârşitul lumii. Bun venit la lucru, doctore Freeman.

Resonance Cascade, much?

Aşadar, de ce Half-Life? Cu ce e diferit de masele de shooter-e? Adică, tot ai un catalog de arme la fel de stufos ca unul IKEA, inamicii sunt şi ei câtă frunză, câtă iarbă, scopul e tot salvarea lumii. Unii oameni încă se întreabă de ce a luat 51 de premii GOTY (Game of the Year). Dacă vezi câteva poze din el, e un shooter şi nimic mai mult.

Răspunsul este unul atipic genului. Pilonii de rezistenţă ai lui Half-Life se sprijină unul pe celălalt şi formează un sistem interdependent între design, poveste şi acţiune. Cu alte cuvinte, Half-Life e o naraţiune continuă, în mişcare, construită pe o succesiune de script-uri care declanşează diverse momente cu alură cinematografică. Imersiunea nu este întreruptă de filmuleţe şi identificarea cu personajul merge dincolo de perspectiva la persoana întâi.

Dacă Gordon Freeman leşină, ţie ţi se stinge lumina. Dacă Gordon Freeman apasă butonul unui lift după dezastru, tu eşti cel care declanşează moartea unei mâini de savanţi. Lumea vorbeşte cu tine, te cunoaşte, îţi cere ajutorul, vrea să te omoare, vrea să salvezi lumea, vrea să eşuezi. După câteva ore de la începerea iniţială a jocului, te uiţi în urmă cu un fel de dor bolnav, îţi vezi călătoria lungă şi anevoioasă ca pe un fel de Exod.

E poate primul shooter care te face să te întrebi „oare cum se simte personajul ăsta acum?". Şi în ciuda faptului că Freeman face parte din „lumea celor care nu cuvântă", jocul nu e unidimensional. Secvenţele nu par forţate, iar succesiunea de evenimente care compune jocul beneficiază de o naturaleţe aproape poetică.

■ Zuluf



La pescuit cu Gravity Gun-ul...



Office complex, a la Ferentari



Mi-a văzut careva cheile de la maşină? Le-am pierdut pe stradă! Alo? Alo?

HALF-LIFE (1998)

Primul joc din serie, dezvoltat de Valve, o firmă ambițioasă fondată de doi foști angajați Microsoft, Gabe Newell și Mike Harrington. Half-Life explorează aventurile lui Dr. Gordon Freeman, care, după ce deschide din greșeală un portal către lumea extraterestră Xen, încearcă să inverseze procesul. Pe parcursul jocului, Freeman are de înfruntat atât diverse monstruozități bizare, cât și trupe de comando trimise de guvern pentru a mușamaliza toată tevatura.

Perspectivă: Dr. Gordon Freeman

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (1999)

OF este primul expansion pentru Half-Life, dezvoltat de Gearbox Software. Diferența majoră între original și adiție este că aici jucătorul intră în pielea caporalului Adrian Shephard, unul din soldații trimiși de guvern să „curețe" laboratoarele Black Mesa. E interesant cum se întrepătrund poveștile (fiindcă se desfășoară aproximativ în paralel) și ajungi să-l vezi pe protagonistul jocului original cu coada ochiului de câteva ori. E introdusă o rasă nouă de extratereștri, Race X.

Perspectivă: Corp. Adrian Shephard

HALF-LIFE: BLUE SHIFT (2001)

Blue Shift tratează tot povestea dezastrului din Black Mesa, dar din perspectiva lui Barney Calhoun, un paznic prins în vâltoarea unor evenimente pe care nu le înțelege și de care vrea să scape. Poate cel mai „quirky" episod din serie, Blue Shift nu duce lipsă de suspans și narațiune specifică seriei. Notabil este că acest expansion a fost plănuit inițial pentru Sega Dreamcast, nu pentru PC.

Perspectivă: Barney Calhoun

HALF-LIFE: DECAY (2001)

Half-Life: Decay este un joc orientat spre multiplayer cooperativ, în care e nevoie de doi pentru a putea fi terminat. Lansat inițial pentru PlayStation 2, a fost portat ulterior pe PC de către niște ucraineni inspirați. Protagonistele sunt tot oameni de știință în slujba Black Mesa.

HALF-LIFE 2 (2004)

Half-Life 2 se desfășoară la aproape 20 de ani de la evenimentele descrise în primul joc. Pe „spatele" engine-ului Source, se creionează o poveste tensionată, în jurul dominației unei facțiuni numite The Combine. Una din cele mai importante adiții aduse de HL2 este Gravity Gun-ul, un dispozitiv cu care poți manipula numeroase obiecte din lumea jocului.

Perspectivă: Dr. Gordon Freeman

HALF-LIFE 2 – EPISODES (2006-2007-PREZENT)

În continuările aduse celui de-al doilea joc se rezolvă o parte din firele rămase „nedescâlcite", cu atât mai mult cu cât finalul său este unul oarecum ambiguu. Se pune, în primul din cele două episoade lansate până acum, mai mult accent pe puzzle decât pe partea de acțiune, și mediile variază ceva mai mult, pe lângă faptul că „substanța" e mai concentrată (într-un fel, diferența dintre scurt-metraje și lung-metraje).

Perspectivă: Dr. Gordon Freeman

VICIOUS MODDERS

Mai cunoscut decât Half-Life (ceea ce e mai trist decât sună) este, firește, mod-ul Counter-Strike. Dezvoltat de vietnamezul Minh „Gooseman" Le și americanul Jess „Cliffe" Cliffe, acest mod a fost cumpărat ulterior de Valve și relansat pe piață. Cei doi creatori originali au fost ulterior „racolați" de Valve, deși Le a plecat într-un final pentru a dezvolta un proiect personal.

CS nu este singurul exemplu (deși e cu siguranță cel mai de succes, având în vedere diversele competiții la care e prezent, de la WCG la ESL, și chiar autohtonul PGL), și cu siguranță mulți dintre voi ați auzit și de Team Fortress, cu care s-a întâmplat aproximativ același lucru.

E admirabil că Valve încă sprijină comunitatea de modderi, ba mai mult, că se bazează pe ea, fără a face compromis de calitate. Proiectele sunt prea multe pentru a fi enumerate fără să excludem unele din cele mai valoroase mod-uri, însă la http://www.moddb.com/games/half-life/mods puteți găsi destule exemple de modificări aduse de fani care tind către calitatea produsului original.

AMFETAMINE ȘI VOIE BUNĂ!

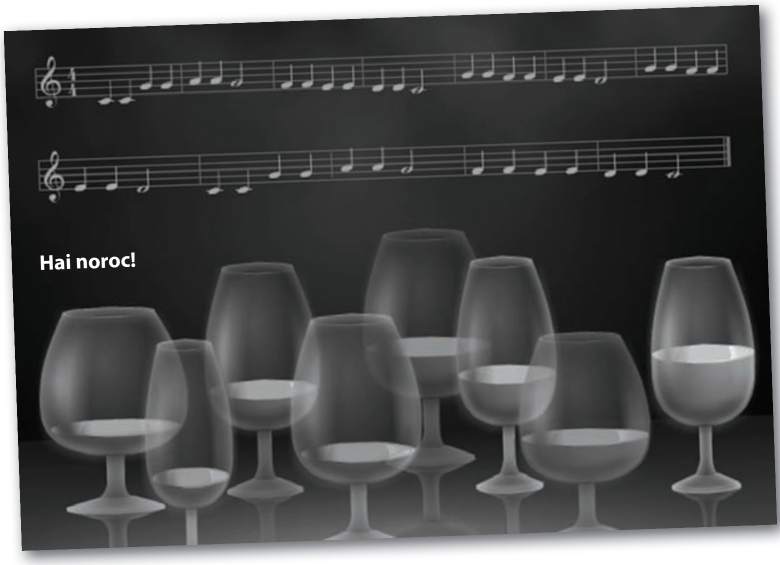
De ceva vreme, un viral a popularizat un speedrun de Half-Life, mai exact terminarea întregului joc în 45 de minute, de către Dopefish. Cum e la modă între oamenii care se ocupă cu chestia asta, n-a durat foarte mult până când recordul i-a fost bătut de alt speedrunner, și anume Blake „Spider-Waffle" Piepho. Cine e interesat de acest record poate vizita speeddemosarchive.com, un site care a arhivat SR-uri pentru numeroase jocuri, de la Half-Life la Super Mario Bros.



Zonă de depozitare cu butoaie explozive. Promițător...

Hoshi Saga (1, 2 şi 3)

http://nekogames.jp/mt/2007/05/post_16.html
http://www.nekogames.jp/mt/2007/09/2.html
http://www.nekogames.jp/mt/2008/09/_hoshi_saga_3.html



Hoshi Saga este un joc aparte. Iniţial, m-a făcut să mă simt ca pe vremuri, în sufrageria mătuşii mele, care, din fericire pentru noi, lucra la Electromagnetica şi reuşise… cumva, să pună mâna pe un JET (Aparat pentru jocuri pe ecran TV). Retrăiam aceleaşi stări, aceiaşi paşi: întrebări despre ce reprezintă formele aruncate pe ecran de programator, pionierat întru găsirea butoanelor, era acolo chiar şi dezamăgirea că nimic nu se întâmplă.

Mă aşteptam parcă din moment în moment să derulez caseta până la sunetul caracteristic de început al următorului joc.

H.S.3 (pentru că de el am auzit prima oară) începe cu nivelul 71, este jumătate în japoneză, are o grafică ciudată, unele puzzle-uri se rezolvă din două clicuri, în altele nu se întâmpla nimic, site-ul gazdă are… nu are designer şi, fără remuşcări, l-am lăsat deoparte aşa cum l-am găsit. Am realizat că nu mai avem răbdarea pe care o aveam, nu mai jucăm cu aceeaşi pasiune, nu ne mai încântă 16 culori pe ecran sau 16 pixeli umblători. Păstrăm în mintea noastră nişte himere ale unor jocuri geniale, le comparăm pe cele de acum cu ele şi ne plângem că nimic nu se mai face bine, dar adevărul este că dacă am instala acum un Dizzy, un Ikari, un Elite, le-am închide după câteva minute frustraţi. Din „n" la pătrat motive.

După „n" la minus unu luni însă, cineva din lista de messenger m-a interpelat şi m-a rugat în stil La Vita è Bella să-l ajut să rezolve una din „ghicitorile" din prima parte a jocului pentru că altfel nu mai doarme.

Mi-a luat 10 minute până am nimerit şi am înţeles ce trebuie făcut, dar în schimb, ce clişeu, rugămintea a percutat ca un şut în fund. Mersi!

Tot ce trebuie să faci în fiecare nivel este să găseşti o steluţă, să creezi o steluţă, să dezbraci o fată ca să-i vezi ste... tatuajul şi aşa mai departe.

Cum ajungi însă să faci aceste lucruri este un mister şi o bucurie în acelaşi timp pentru că niciun nivel nu este ca celălalt. Unul îţi testează inteligenţa, altul coordonarea, altul urechea muzicală sau, bineînţeles, răbdarea.

Nu toate sunt ieşite din comun sau geniale, dar, per total, cele 100 de niveluri ale celor trei părţi existente formează unul dintre cele mai satisfăcătoare jocuri mici, deştepte, web-based, gratuite, punct.

Alternativa parţială (fără fete): Super Mario Galaxy.

Sonny

http://armorgames.com/play/505/sonny



Acum câteva zile, playerul Flash mă întreba dacă sunt de acord să fac un update, care-l va augmenta şi-i va da posibilitatea de a rula filme HD şi efecte 3D cinematice. Pe lângă respectul + 100 pe care-l am faţă de aplicaţie, gândurile mi-au zburat către jocul de faţă şi ce ar putea deveni Sonny 2 sub aceste noi auspicii.

Sonny este, până acum, cel mai complex joc Flash-based pe care l-am jucat. Un RPG-TBS care dă peste nas multor aşa-zise jocuri de calibru. Avem 4 clase de luptători din care putem alege, avem inventory şi echipament, muzică şi dialoguri vorbite, un copac cu abilităţi în genul Diablo, hartă, companioni şi tutorial, avem di tăti.

Cu toate aceste bunătăţuri pe masă, plecam la drum cu gândul unei lungi şi alambicate călătorii, dar, conform proverbului, socoteala de acasă nu e ca cea din piaţă, aşa că m-am trezit după câteva ore bune şi frumoase, umbrite doar de replicile gen smart ass, pe care au început să le arunce aproape toţi eroii prin jocuri, că mi se mulţumeşte şi că… Game Over. Ha?



Mi-am spus că probabil astea sunt limitările impuse de tehnologia actuală deşi logica mă împingea să cred că e doar chestie de lene sau un proiect în dezvoltare, când de fapt nu înţelesesem bine. Jocul începe cu adevărat când se termină. Nu este un RPG cu elemente de strategie, ci o strategie cu elemente RPG. Elemente care au ca scop adâncirea şi complexarea părţii TBS. Toată povestea este de fapt un mare tutorial care te pregăteşte pentru luptele cu cei şase boşi pe care-i vei întâlni după.

Primul dintre cei şase are nivelul 15 şi vei observa imediat că nu-l vei putea învinge prin forţă brută, va da cu tine şi cu cei care te urmează (maximum doi) de pământ fără să clipească.

Este limpede că trebuie să-l studiezi, să-ţi alegi cu grijă vrăjile, buff-urile, poate chiar şi companionii dacă nu se potrivesc cu stilul bossului sau nu-ţi sunt complementari şi apoi să te rogi. Dacă nimic nu merge, o să te vezi nevoit să recurgi la antrenament, care te ridică în nivel şi te ajută să obţii echipament mai bun, după care, când ajungi mai bărbat, să încerci din nou.

Mi-a luat la fel de multe ore să-l bat pe primul boss pe cât mi-a luat să termin story-ul jocului, iar acum încă-l studiez pe al patrulea şi testez în continuare strategii (tree-ul de abilităţi poate fi resetat de cinci ori pe zi) căutând breşa.

M-au deranjat un pic fundalurile terne şi imbecilitatea companionilor, dar asta doar pentru că am ca termene de comparaţie jocuri precum Disciples 2, respectiv Guild Wars, dar să fim serioşi, pentru ce este (un joc web-based, gratuit, accesibil de la orice device care are acces la net), e bestial.

■ ncv.


NU TE ÎNCREDE ÎN NIMENI.
ÎNTRECE-I PE TOȚI.
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
ÎN MAGAZINE DIN 21.11.08 NEEDFORSPEED.COM
EA

NEED FOR SPEED UNDERCOVER



- PRODUCĂTOR EA Mobile
- GEN Racing
- FORMAT J2ME

8,2

Pentru cei care au jucat seria pe PC sau/şi pe console, jocul nu mai are nevoie de nicio prezentare. Interesant este că versiunile mobile ale celor mai recente titluri din serie au fost mult mai bine primite şi apreciate decât cele destinate altor platforme. Şi sunt, în continuare.

Spre deosebire de NFS: ProStreet, în Need for Speed: Undercover poliţia revine la datorie, iar modurile diverse de joc garantează cu succes ore bune de relaxare sau tensiune în compania lui. Însă cel mai interesant dintre ele este Speed Limits, unde trebuie să treci prin faţa radarelor poliţiei cu o anumită viteză pentru a duce la capăt misiunea. Iar ca să fie tabloul complet, în fiecare dintre cele patru zone de interes prin care băzăi te aşteaptă câte un „meseriaş", un boss care îţi permite să te aventurezi în noi zone din oraş, dar numai dacă este învins la o liniuţă. Senzaţia de viteză este omniprezentă (eh... mobilele), nitro-ul te ajută din nou, iar grafica, ca de obicei, este la înălţime. Singura problemă o reprezintă sunetul produs de motoare, mai puţin reuşit, ceea asta nu înseamnă, totuşi, că NFS: Undercover nu poate creea dependenţă. Mare păcat că păţim asta numai pe mobile.





■ **KiMO**





8

- PRODUCĂTOR Gameloft
- GEN Racing
- FORMAT J2ME

FERRARI GT EVOLUTION

Fani ai jocurilor pe telefoane mobile, n-aveţi de ce să vă îngrijoraţi. Cel puţin nu în privinţa jocurilor care ne invită să participăm la curse de viteză din „carlinga" unor bolizi împinşi de sute de cai putere. Unul dintre aceste jocuri este Ferrari GT Evolution, iar aşa cum o spune şi numele, bolizii cu care ne putem delecta provin din curtea vestitului producător italian de maşini, care şi-a lipit eticheta GT pe frunte şi s-a cuibărit pe mobile. Astfel, dacă nu ai un Ferrari deja, îl poţi măcar visa şi manevra prin tramvaie şi autobuze obosite.

Jocul îţi dă posibilitatea să alegi dintr-un număr de 26 de modele, între care se regăsesc nume cunoscute precum F430, Enzo Ferrari, Testarossa, 250 GTO , dar şi noul Ferrari California. Apoi, nu ai altceva de făcut decât să colinzi străzile a şase oraşe, dar şi circuitele special construite pentru curse de mare viteză, inclusiv circuitul Ferrari Fiorano.

Pentru un joc dedicat telefoanelor mobile, Ferrari GTO beneficiază de un oarecare grad de simulare, ce poate pune degetele unui pianist la grea încercare, însă nu într-atât încât să sperie. Nimic complicat, ba dimpotrivă, chiar relaxant, având în vedere că fratele său mai mic este nimeni altul decât Asphalt 4: Elite Racing. Dar nu cu numele, ci doar cu engine-ul.

■ **KiMO**

Nikon D90

În sfârşit, putem vorbi de o cameră foto de tip D-SLR destinată segmentului de mijloc. Chiar dacă profesioniştii o poziţionează în această zonă, Nikon D90 este o bijuterie care cu greu vă poate dezamăgi. Despre calitatea imaginilor nu pot spune decât cuvinte la superlativ.



Performanţele acestui aparat sunt deosebite şi cred că multă lume va reuşi foarte simplu să redescopere fascinaţia artei fotografice. D90 este de altfel şi primul model de cameră foto de acest tip care include şi funcţii de înregistrare video. Datorită senzorului CMOS de 12,3 megapixeli pus la punct de către cei de la Nikon, se obţin fotografii deosebite în aproape orice condiţii. Funcţii ca Scene Recognition, Live View sau Picture Control nu fac decât să ajute utilizatorul să folosească mult mai uşor tehnologia inclusă în aceste camere foto. În situaţia în care doriţi să imortalizaţi un anumit eveniment, însă din diferite motive nu puteţi utiliza bliţul inclus, se poate modifica senzitivitatea ISO a senzorului între valorile 200 şi 6400. Chiar şi la valori maxime „zgomotul" din imagini este sesizabil, însă nu într-un mod deranjant. Apelând la funcţia de „filmare", acelaşi senzor se va face din nou remarcat, permiţând realizarea unor clipuri ce pot atinge chiar şi o rezoluţie HD de tip 720p. Cu un meniu foarte bogat, însă bine structurat, chiar şi un proaspăt iniţiat în arta fotografiei poate obţine într-un timp scurt rezultate deosebite. Primii paşi vor fi şi mai simpli din moment ce producătorii i-au inclus şi obiectivul Nikkor AS-S DX 18÷105 /3,5÷5,6G ED VR.



Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 3999 Lei

I.Sound MAX DGIPOD-950

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 299 Lei

Readucem în actualitate numele iPod sau, mă rog, noi accesorii dedicate stăpânului iPod. De această dată sub denumirea I.Sound MAX vorbim de un nou set de boxe ce vă poate transforma playerul MP3 preferat într-un mini centru de divertisment. I.Sound este o divizie a grupului dreamGear şi cu acest nou produs vrea să atragă şi mai mult atenţia. I.Sound MAX mi s-a părut foarte atractiv la prima vedere. Mic, compact, uşor, cu un finisaj deosebit, tinzi să crezi că e doar o „altă" jucărie reuşită. Totuşi, nu e doar atât. În momentul în care îi conectezi unul din celebrele modele iPod în zona special concepută, ai marea surpriză să constaţi că melodiile redate sună chiar bine. I.Sound MAX nu joacă doar un simplu rol de amplificator, ci se îngrijeşte şi de bunăstarea playerului. În momentul în care acesta este conectat, acumulatorul său este încărcat, iar dacă preferaţi, poate juca şi rol de docking station, putând fi conectat la un computer. Întreg ansamblul, aici incluzând şi playerul iPod în sine, poate fi controlat şi de la distanţă cu ajutorul unei mici telecomenzi. Ai chef de un picnic? Nicio problemă. Cu ajutorul câtorva acumulatori ce pot fi instalaţi în interior, ai garantată o atmosferă foarte plăcută şi relaxantă chiar în mijlocul naturii.



Nokia N97

Familia „N" va avea peste ceva timp un nou membru. Nokia N98 va avea drepturi depline, ţeluri bine conturate şi un look de invidiat. E drept, nu este cel mai mic… telefon, însă este printre cele mai „deştepte". Din punct de vedere al configuraţiei hardware, ne dăm seama că simpla comunicare cu alte persoane nu este singurul său atu. Înglobând un ecran imens TFT de tip touchscreen, controlat îndeaproape de un accelerometru pentru a-i roti imaginea afişată în funcţie de poziţia telefonului, Nokia N97 mai vine cu ceva nou, concret şi despre care nu prea s-a discutat: senzorul de proximitate! Se mai găseşte la autoturismele echipate cu alarme mai sofisticate şi ne putem imagina la ce foloseşte. În acest caz, acest senzor „simte" dacă există cineva în apropierea telefonului. În caz contrar, N97 intră într-un regim de „hibernare" ce-i permite să-şi economisească preţioasa energie. Vă daţi seama că se pot dezvolta o sumedenie de aplicaţii ce ne pot fi de folos, doar bazându-se pe acest senzor.

Răsfoind mai departe, dăm şi de mini-tastatura în format QWERTY, foarte utilă pentru persoanele dependente de editoarele de text sau poate de... messenger.

Practic, denumirea de telefon mobil poate fi de-a dreptul jignitoare. N97 este practic un miniPC ce dispune de aproape tot ce ne dorim: un sistem de operare Symbian 9.4, o memorie internă de 32 de GB extensibilă cu încă 16 GB sub forma unui microSD, conexiuni wireless de toate felurile şi culorile, modul GPS şi un senzor foto de doar... 5 !? megapixeli.





Ciudat, unii au sărit de mult calul cu terminale ce înglobau senzori de 8 megapixeli. Foarte tare, nu? Aaaa, uitasem să amintesc de sistemul de boxe stereo inclus... nu de alta, dar la nevoie poate face minuni.

Specificaţii

Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100

- Dimensiuni: 117 x 55 x 18 mm
- Greutate: 150 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 16 mil. culori, 360 x 640 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2584 x 1938 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA, WMA, WAV
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 430 ore
- Talk time: maximum 6 ore 40 min



THRUSTMASTER®
Accesorii de incredere pentru PC si console
Importator unic
UBISOFT SRL
Bd. Expozitiei, NR. 2
Bucuresti, Sector 1
021-569.06.00
Racing Wheels
Ferrari GT Experience Racing Wheel
Gamepads
Run'N'Drive Wireless Rumble Force
Joysticks
T.Flight Stick X

Motorola VE66

Îmi plac foarte mult telefoanele de tip slide. Ele pot fi extrem de practice, nu trag mult la cântar şi nu au dimensiuni foarte mari. În ultimul timp, cei de la Motorola încearcă să ne atragă atenţia cu un „set" nou de telefoane mobile. Se pare că acest concept slide este luat în calcul, iar modelul VE66 pare a fi destul de interesant. Parcurgând mai atent lista de specificaţii, mi-a atras atenţia în mod plăcut zona de conectivitate şi transfer de date. De obicei, telefoanele din această categorie se opreau doar la funcţii de bază ca 3G sau GPRS, însă aici utilizatorii sunt răsfăţaţi de către Motorola şi pot naviga sau comunica prin internet mult mai simplu şi rapid datorită funcţiilor HSCSD, EGGE sau chiar Wi-Fi. Cei 110 MB incluşi la capitolul memorie internă cred că ne sunt suficienţi pentru a stoca fotografii, contacte sau alte informaţii. Celor care iubesc basul şi cu toba bare le sugerez să ia în calcul şi un card de memorie microSD.



Specificaţii

- Reţele: GSM 950/GSM 900/GSM 1800/ GSM 1900
- Dimensiuni: 103 x 50 x 15 mm
- Greutate: 121 grame
- Ecran: TFT 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2560 x 1920
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 810 mAh
- Stand-by: până la 400 ore
- Talk time: maximum 7 ore

Kingston DataTraveler Vault – Privacy Edition

Ofertant: Partenerii Kingston, **Preţ:** 1372 Lei

Stick-urile USB au devenit produse extrem de accesibile şi deosebit de practice. Preţurile lor într-o continuă scădere şi capacităţile de stocare din ce în ce mai mari ne tentează pe zi ce trece. Preţul mic nu este neapărat un lucru bun. De obicei, după un timp, lucrurile ieftine îşi pierd din valoarea sentimentală pe care o au şi nu le vom mai acorda acea atenţie ca la început. Dacă vi s-a întâmplat să rătăciţi pe undeva sau să pierdeţi un astfel de stick, de obicei l-aţi înlocuit imediat cu unul nou. Odată cu creşterea capacităţii, datele personale sau foarte importante pot ajunge mult mai uşor pe acesta. Pur şi simplu nu realizăm greşeala pe care o facem. Având tot timpul spaţiu la îndemână, nu ne obosim să mai facem curăţenie pe el(e). În astfel de cazuri se pierd accidental o sumedenie de informaţii cu caracter personal şi, sincer, cred că nimeni nu agreează să fie o carte deschisă pentru străini.

Kingston profită de această situaţie şi a creat acest stick USB, DataTraveler Vault de 16 GB ce ne ajută să menţinem ordinea şi să nu amestecăm informaţiile personale cu cele utile. Drive-ul poate fi partiţionat, iar uneia dintre aceste partiţii i se poate aplica o criptare 100% hardware pe 256 de biţi. Astfel toate informaţiile stocate în acea zonă nu vor mai putea fi accesate de ochii indiscreţi ai colegilor sau ai altor persoane. Rata de transfer medie este cuprinsă în jurul valorilor de 24 de MB/secundă la citire şi aproximativ 10 MB/secundă la scriere.



Edimax Wireless 802.11n Access Point

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preţ:** 190 Lei



La ora actuală există nenumărate accesorii şi dispozitive cu ajutorul cărora ne putem extinde foarte uşor o reţea de calculatoare. Una dintre cele mai elegante şi mai rapide metode este instalarea unui Access Point. Astfel puteţi creşte numărul de calculatoare conectate în aceeaşi reţea cu aproape 200.

Modelul EW-7416APN în varianta Edimax se poate achita uşor de această sarcină mai ales că poate fi pus la treabă în doar câteva secunde. Interfaţa Web este simplă, iar opţiunile de configurare nu sunt foarte multe la număr.

Deja standardul "N" a devenit ceva obişnuit, astfel că în anumite condiţii se pot obţine rate de transfer asemănătoare ca valoare cu cele de pe fire. Edimax EW-7416APN poate funcţiona în mai multe moduri, el putând fi utilizat drept client, repeater, point to point sau point to multipoint bridge. Securitatea datelor transferate se face în acelaşi mod „clasic" prin codarea acestora cu ajutorul funcţiei WEP şi WEP2 şi posibilitatea de a limita accesul pe baza adresei MAC.

Tehnologia Wireless garantată 11 aNi*



CD de configurare în limba română

DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
  802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
  802.11a, n draft 2.0 5GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **

Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless



CD de configurare în limba română

DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **



CD de configurare în limba română

DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **

www.dlink.ro

* Garanţie 11 ani oferită pentru toate produsele D-Link draft 802.11 n
** D-Link garantează compatibilitatea cu 802.11N prin upgrade de firmware o dată cu ratificarea standardului.

WIRELESS by D-Link N

D-Link Building Networks for People

Sonim XP3 Enduro

Iată că mai sunt pe piață și producători de telefoane mobile care țin la clienții foarte activi, oferind soluții extreme. Sonim XP3 Enduro este un telefon conceput să reziste la șocuri, la praf și chiar sub apă. Nu că ar fi cineva în stare să stea la povești subacvatice, însă ideea e frumoasă. Dotarea hardware și software nu este foarte bogată, așa că din păcate cei care iubesc accesoriile cu fel de fel de modele de cristale (nu dăm nume :P) vor fi foarte dezamăgiți. Ne auzim pe pârtieeeeeeee.....



Specificații

- Rețele: GSM 900 / GSM 1800
- Dimensiuni: 118 x 56 x 25 mm
- Ecran: TFT 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: fără
- Sunet: Polifonic, MP3
- Transfer Date: GPRS
- Mesagerie: SMS
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1180 mAh
- Stand-by: până la 220 ore
- Talk time: maximum 5 ore 30 minute

Sanyo R227 Radio



Viitorul sună interesant, altfel decât ne-am fi imaginat, în care formulele „retro" redevin actualitate. Realizat de compania Sanyo, receptorul radio R227 ne oferă posibilitatea de a asculta melodiile sau talk-show-urile preferate fie la posturile de radio clasice care emit în banda FM, fie la cele ce emit pe internet.

În ciuda aspectului său „retro" tehnologia din interior este de ultimă oră. Astfel, fără a mai fi nevoie să aplelați la PC, aveți la îndemână miliarde de posturi de radio ce vă pot face ziua mai bună. Conectarea la internet se face wireless, prin intermediul unui modul Wi-Fi inclus, iar anumite informații pot fi afișate pe ecranul LCD. Dacă în lista posturilor de radio nu se găsește și cel preferat, se poate face o jonglerie și îl puteți adăuga manual. Mi se pare o soluție utilă pentru cei care preferă stiluri muzicale mai puțin comerciale ce nu prea sunt transmise în FM. Prețul?… ușor cam piperat.

Perixx PERIDUO-301 Bamboo Desktop

Imaginația companiilor de a realiza produse „ECO" cât mai multe, mai frumoase și mai reușite este extrem de bogată.

Dacă vă închipuiți că banala tastatură, pe care multi o folosesc și pe post de sac de box, nu este în deplină armonie cu mediul, atunci gândiți-vă că puteți folosi un astfel de produs realizat din lemn sau, mai corect, din bambus. După succesul laptopurilor acoperit cu același material, a sosit momentul să apară și tastaturi cât se poate de eco...logice. Bine totuși că nu sunt și de unică folosință.

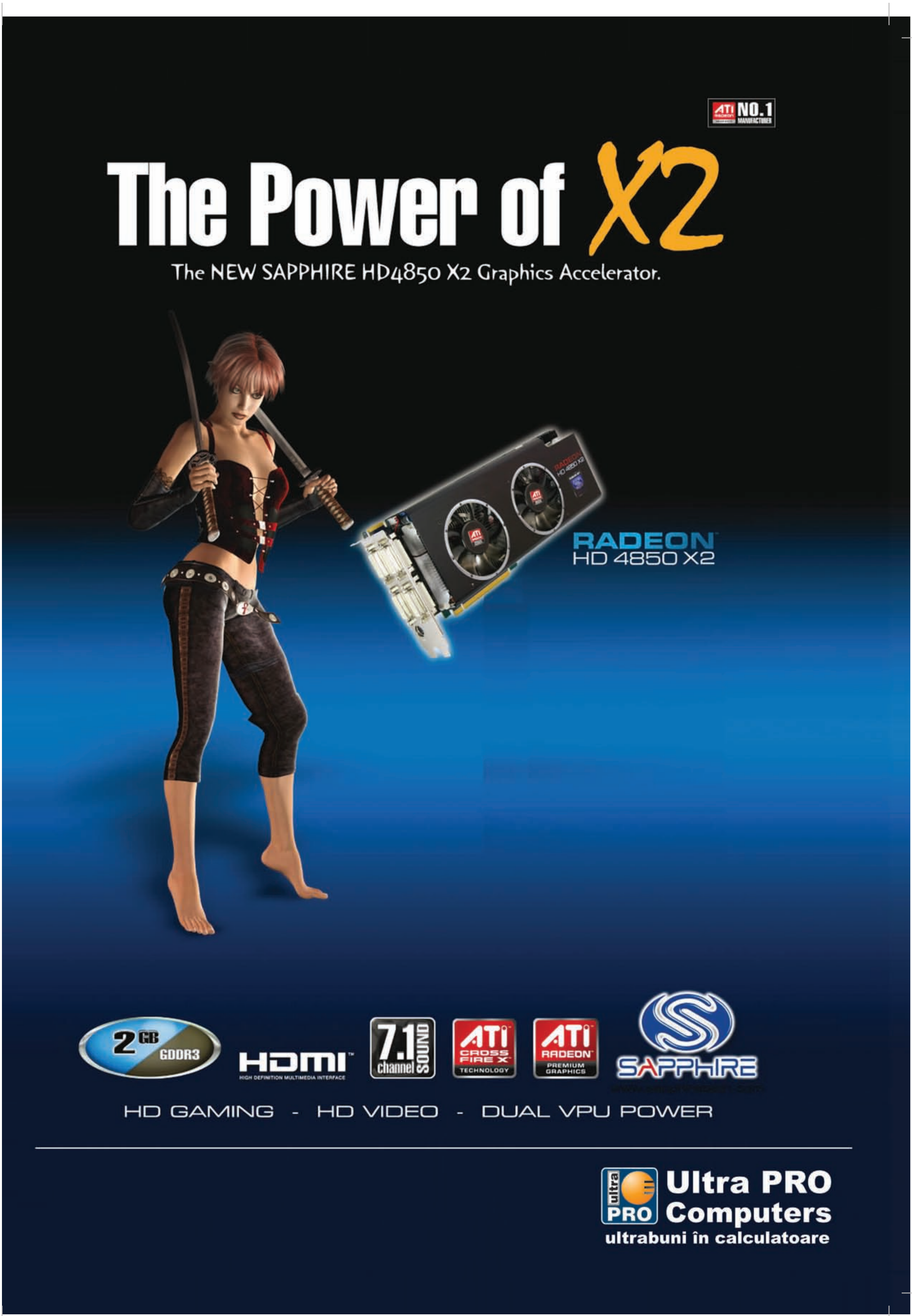
Revenind la idee, tastatura în sine este una clasică, compactă, cu multe taste destul de înghesuite sau reduse ca dimensiune și... realizate din material plastic. Eh, ce credeați, doar carcasa este „naturală", zona de impact trebuie să fie ceva mai rezistentă totuși... sau... micul chinez care sculpta în bambus o fi luat concediu de sărbători!? Rămâne să continuăm povestea la următorul transport...

Sper totuși că nu ne vom întoarcem chiar atât de mult în timp încât să ajungem să folosim linguri și furculițe „eco" cioplite în os.

Ofertant: www.yourmall.ro, **Preț:** 199 Lei



BogdanS



NO.1 MANUFACTURER
The Power of X2
The NEW SAPPHIRE HD4850 X2 Graphics Accelerator.
RADEON
HD 4850 X2
2 GB GDDR3
HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
7.1 channel SOUND
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS
SAPPHIRE
HD GAMING - HD VIDEO - DUAL VPU POWER
ultra PRO
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



Cucereşte LUMEA

Deştept şi iute

În ultimul timp, recunosc, vina mea (mă scuzaţi), am devenit jucător de FPS-uri. Din păcate, lipsa unor oponenţi mai serioşi m-a făcut să las jocurile de strategie pe plan secundar. Acum sunt zilnic chemat la război în tranşeele din Call of Duty. După perioada de antrenament în care mi-am arătat muşchii şi am uimit auditoriul, pot să mă laud că acum ştiu să mânuiesc armele cu multă eleganţă şi precizie. La un moment dat, am fost provocat de câţiva colegi din birou să ne măsurăm în... fraguri. Pus mâna, instalat jocul, creat profil, pac-pac, bum-bum şi atunci gata. Gata, gata, adică săracul meu mouse optic, care m-a servit cu mare credinţă atâţia ani, nu mai face faţă la mişcări rapide, la sute de clicuri pe minut, la nervi şi... mai bine mă opresc aici. A sosit momentul să trec pe laser, frate. Recunosc, e altă viaţă. Dacă iei în calcul şi câteva modele de mouse pad-uri, se schimbă complet noţiunea de joc. Devii un fel de super-împuşcător. Ce-i drept, cu aceste mouse-uri nu mai contează ce fel de mouse pad foloseşti. Mă refer la material. Între pad-urile adunate de-a lungul vremii, indiferent de materialele din care erau realizate (aici includ câteva modele din plastic mat, plastic lucios, sticlă, metal, cauciuc, pânză), diferenţele sunt destul de mici. Important e să aveţi unul, cu desenul şi materialul preferate de voi. Din ce am avut la îndemână, cele mai deosebite modele par a fi...

■ **BogdanS**

Logitech G9 Laser Mouse

1

G9 este un mouse inteligent. Nu numai că îţi permite să îl „modifici" încât să îţi stea bine în palmă, ci îi mai poţi aplica o serie de „învăţăminte": macro-uri, număr de dpi etc.
Din moment ce ai făcut aceste lucruri, oriunde ai lua acest mouse şi la orice PC l-ai conecta, se va comporta exact aşa cum a fost învăţat. Ce ţi-e şi cu memoria asta internă.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 3200 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: DA

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 277Lei

Microsoft SideWinder Mouse

Microsoft a avut întotdeauna o reputaţie bună în ceea ce priveşte perifericele pentru PC, în special cele pentru office şi gaming. Cred că foarte multă lume va aprecia acest mouse, în primul rând datorită dimensiunilor. Având posibilitatea de a-l cuprinde complet în palmă, creează o senzaţie mai bună de confort şi control. Modificarea DPI-ului este şi aici la ordinea zilei, ba mai mult, valoarea efectivă este afişată pe un mic ecran LCD.



2

SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 2000 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: DA

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 259Lei

SteelSeries Ikari Laser Mouse

SteelSeries şi-a câştiga faima în urma unor competiţii gameristice acerbe. Foarte mulţi jucători au fost de-a dreptul încântaţi de performanţele acestui mouse. El nu oferă posibilitatea de a-i modifica greutatea şi forma, însă se poate opera asupra picioruşelor de sub mouse. În funcţie de tipul de material ataşat pe acestea, mouse-ul va aluneca diferit pe suprafaţa pad-urilor.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 3200 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: NU

3

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 299Lei

Saitek Cyborg Mouse

Cei de la Saitek au ales cu cap denumirea acestui mouse. Performanţele sale pot fi acum la îndemâna (la propriu) oricui. La fel ca şi super roboţii din filmele SF, acest mouse are posibilitatea de a-şi modifica dimensiunea la o simplă apăsare de buton. Indiferent cine îl va folosi, fraţi, surori, veri, părinţi sau bunici, prin ajustarea formei lui, toată lumea îl va putea utiliza la adevărata valoare în cel mai confortabil mod.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 3200 DPI,
LCD Display: NU,
Greutăţi / Ajustare: DA

4

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preţ:** 159Lei

Microsoft Habu

Întotdeauna mi-a fost drag acest mouse. Încă de pe vremea când era în portofoliul celor de la Razer şi se puneau bazele mouse-urilor profesioniste de gaming. În ciuda formei sale „simpliste", ergonomia şi performanţele sale sunt dintre cele mai bune. Designul său misterios este scos în evidenţă şi prin linia subţire ce-l înconjoară, iluminată într-o nuanţă albăstruie. Un spor de performanţă şi configurabilitate se obţine şi prin instalarea aplicaţiei ce-l însoţeşte.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 2000 DPI,
LCD Display: NU,
Greutăţi Ajustare: NU

Ofertant: Partenerii Microsoft, **Preţ:** 220Lei

Logitech G5 Laser Mouse

Un alt erou care şi-a sacrificat tinereţea pe câmpurile de luptă ale jocurilor înfierbântate. Experienţa lui vastă şi posibilitatea de a-i echilibra centrul de greutate cu până la 36 de grame fac din G5 o „armă" extrem de mortală şi periculoasă pentru inamici. Logitech G5 poate fi personalizat într-atât încât să i se schimbe chiar şi culoarea sau tiparul. Totul ţine de imaginaţia fiecăruia.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 2000 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: NU

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 167Lei

Microsoft SideWinder X5 Mouse

Pentru începători, există întotdeauna echipamente speciale pentru încercări şi antrenament. Probabil şi cei de la Microsot au gândit la fel când au lansat acest model X5. Spre deosebite de fratele mai mare pus la patru ace, acesta nu dispune de posibilitatea de a-i fi reglată greutatea, nu include ecran LCD şi nu este vopsit atrăgător. Totuşi caracteristicile tehnice sunt aceleaşi şi mai mult ca sigur va fi pe placul conservatorilor.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 2000 DPI,
LCD Display: NU,
Greutăţi Ajustare: NU

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 189Lei

Icon7 Z500

Cineva trebuie să se gândească şi la cei nehotărâţi, fie gameri profesionişti sau de week-end. În ambele cazuri, diagnosticul trebuie pus, iar testele pot dura. Pentru a vă da seama cum stă treaba, merită să vă îndreptaţi atenţia către Z500 al celor de la Icon7. Un model dotat cu tot ce-i trebuie, acesta dispune de tehnologie de ultimă oră şi, cel mai important, are un preţ foarte tentant. O fi oare şi datorită feţelor interschimbabile?



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 3200 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: NU

Ofertant: Mikro Atlas, **Preţ:** N/A

Genius Ergo 555 Laser

Bătrânul Genius nu vrea să stea locului, are şi el ceva de spus, de aceea merită luat în seamă. Sunt plăcut impresionat de ergonomia lui. Mouse-ul stă forte comod în palmă; fiind acoperit cu un material cauciucat, nici nu îţi alunecă din mână, iar dacă vrei să îţi arăţi măiestria, poţi apela la cele 7 butoane ce pot fi complet programabile. Tot din aceste butoane poate fi selectat unul din cele 5 profiluri ce pot fi setate în funcţie de jocuri sau de utilizatorii care îl mânuiesc. Bravo.



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 2000 DPI,
LCD Display: DA,
Greutăţi Ajustare: NU

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 169Lei

Sweex Wireless Laser Mouse

Cei de la Sweex nu sunt chiar aşa de rigizi şi vor să îmbine utilul cu plăcutul. Ei vor ca mouse-ul lor să poată fi utilizat zi de zi şi în toate activităţile. Fie că te joci sau navighezi pe internet, acest mouse îţi oferă libertate de mişcare. Totuşi, din pricina acestui confort, poţi fi uşor derutat în cazul unei competiţii, unde dexteritatea personală trebuie să fie susţinută de precizie şi viteză.

Ofertant: Partenerii Swex, **Preţ:** 77Lei



SPECIFICAŢII:

Rezoluţie maximă: 1600 DPI,
LCD Display: NU,
Greutăţi Ajustare: NU

BenQ SP831

Mai multă culoare



Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** 7999 Euro

Ideea unui cinematograf în toată regula în propria locuinţă este foarte atrăgătoare, însă multă lume are o mică reticenţă când vine vorba de video-proiectoare. Dezavantajul major al acestora este lumina ambientală. Este ştiut că nu se poate obţine aceeaşi intensitate luminoasă în plină amiază, însă din experienţă am aflat că o mică draperie poate face minuni.

Avantajul major al unui proiector este imaginea de mari dimensiuni pe care ne-o poate oferi. Cu noile tehnologii, chiar şi de la distanţe mici de proiecţie se pot obţine fără probleme imagini cu diagonale şi de câţiva metri.

BenQ SP831 este un model de proiector digital ce a primit distincţii pe plan internaţional, iar acest lucru e lesne de înţeles când desfăşurăm lista cu specificaţii. Majoritatea modelelor de până acum foloseau o tehnologie de procesare a imaginii pe 8 biţi, ceea ce înseamnă că se puteau afişa până la 16 milioane de culori. Procesarea imaginii pe 10 biţi oferă din start un avantaj modelului BenQ SP831. Astfel, se pot afişa imagini cu până la un miliard de nuanţe, ceea ce se reflectă în imagini mult mai plăcute şi mai clare. S-a lucrat foarte mult şi pe partea de color management şi „noise reduction". Concurenţa foarte puternică dinspre ecranele LCD sau plasmă a ridicat şi mai sus ştacheta în segmentul proiectoarelor digitale.

Deşi rezoluţia nativă a acestui model nu este una full HD, ci doar 1280 x 768, în funcţie de sursa semnalului video de intrare se pot proiecta imagini cu rezoluţii cuprinse între 640 x 480 şi 1600 x 1200 dpi. Cu cei 280 de waţi pe care lampa din interior îi papă fără milă, se obţine o luminozitate de 4000 ANSI lumeni şi se poate garanta o durată de viaţă de aproximativ 3000 de ore.

Thecus N4100PRO

Capacitate şi putere herculeene

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 1753 Lei

Stocarea informaţiilor a devenit o problemă destul de serioasă pentru mulţi oameni care au mai mult sau mai puţin tangenţă cu lumea IT-ului. Cu toate că dispozitivele de stocare au capacităţi din ce în ce mai mari şi preţuri din ce în ce mai reduse, problema „spaţiului liber pe HDD" încă persistă. Poate că adunând întruna miliarde de fişiere, fără niciun fel de management şi gândire logică, ajungi într-un timp foarte scurt la marginea… platanelor. Apoi intervine şi varianta în care vrei să pui şi la dispoziţia altora informaţiile pe care le-ai adunat cu foarte multă trudă.

De obicei, partajarea resurselor unui utilizator se face foarte simplu. Însă accesarea datelor de la mai mulţi utilizatori devine puţin mai complicată.

În acest scop, cei de la Thecus au soluţii de stocare foarte interesante. De exemplu, modelul N4100PRO este un NAS (Network Area Storage) foarte capabil, destinat a fi utilizat acasă sau la birou. El poate îngloba până la 4 HDD-uri aranjate în 4 rack-uri ce pot fi adăugate sau eliminate ulterior chiar şi în timpul funcţionării.

Automat, toate diskurile vor fi înglobate într-una din multele variante de RAID pe care acest dispozitiv le poate gestiona. La capacitate maximă, se poate pune la dispoziţie o cantitate de stocare de maximum 4 TB.

Avantajele unei astfel de soluţii sunt multiple. În primul rând, toate informaţiile sunt stocate într-un singur loc, toţi utilizatorii ştiu exact ce şi unde să caute graţie unui sistem integrat de user management, iar în funcţie de tipul de RAID folosit, veţi fi siguri că, în timp, nu vor dispărea informaţii odată cu primul accident suferit de unul din diskurile din interior.

Accesarea datelor se poate face foarte rapid. Thecus N4100PRO dispune de 2 porturi de reţea de tip Gigabit prin care se pot transfera rapid cantităţi foarte mari de date într-un timp scurt.

Managementul NAS-ului se face printr-o interfaţă WEB, iar o bună parte din informaţiile vitale sunt afişate şi pe ecranul LCD încorporat.

După cum era de aşteptat, toate aceste facilităţi trebuie să fie coordonate dintr-un loc, iar acest lucru pică în sarcina unui procesor AMD Geode LX800.

Avantajul acestuia este consumul redus de energie de care are nevoie pentru a-şi realiza sarcinile.

Combinaţia dintre acesta şi cei 256 de MB memorie DDR400 instalaţi influenţează sistemul de operare, ce va putea satisface aproape orice doleanţă în materie de stocare şi accesare de date.





Canon Pixma MP210

Imprimantă foto all-in-one



Nu face poze, dar ştie să le tipărească bine, la o viteză decentă. Ca să o utilizezi, nu ai nevoie de foarte multe cursuri, ba dimpotrivă, este foarte „prietenoasă". Butoanele sale au simboluri extrem de sugestive pentru a vă da seama ce fac. Cu excepţia faxului, Canon Pixma MP210 poate să facă aproape orice.
Poate scana, imprima, copia sau, dacă ai o cameră foto cu port PictBbridge, îţi poţi vedea rezultatele artistice direct pe hârtie. Interesant este că nu are în dotare şi un card reader, în caz că sunt utilizatori care nu au nevoie de aşa ceva. Configuraţia cartuşelor este cea clasică, unul color şi unul alb-negru. Viteza de imprimare este de 22 de pagini pe minut în format alb-negru şi de 17 pagini pe minut dacă intră în ecuaţie şi ceva culoare. Scanarea se poate face foarte simplu, chiar şi în cazul cărţilor mai groase, când capacul de deasupra poate fi închis datorită unui sistem de tip extensie.
Vă întrebaţi în cât timp e gata o fotografie standard 4 pe 6"? Ei bine, fix în 46 de secunde.

Ofertant: Partenerii Canon, **Preţ:** 191 Lei

APEVIA X-QPack 2

Cube generation





Primul lucru la care te gândeşti când vezi o astfel de carcasă este cum să faci să o integrezi mai bine cu sistemul audio-video din sufragerie. S-a împământenit ideea ca astfel de PC-uri să fie centrul media dintr-o locuinţă. În acest caz, este adevărat doar pe jumătate. Spre deosebire de acele Media Center-e dedicate, o astfel de carcasă poate fi folosită şi ca PC de zi cu zi. APEVIA X-QPack 2 este ceva mai măricică din punct de vedere al dimensiunilor, ceea ce permite instalarea unor componente mai comune: o placă de bază micro ATX, o placă video cu ceva muşchi încordaţi, memorii, HDD etc.
Deşi această carcasă este livrată cu o sursă ATX de 500 de waţi, ce poate face faţă fără probleme unor configuraţii decente, entuziaştii pot să o schimbe cu una mai performantă. Formatul sursei este cel standard, aşadar upgrade-ul ulterior se face fără probleme.

Apevia X-QPack 2 este construită din aluminiu, cu un panou frontal din plastic în centrul căruia „tronează" un element de design metalic, ce poate fi folosit la nevoie şi pe post de mâner atunci când daţi năvală într-un Lan Party.

Pentru plăcerea personală sau pentru a atrage atenţia, această carcasă se comercializează şi în variantă cu geamuleţ, prin care se pot admira componentele din interior într-o „lumină" mai bună. Instalarea pieselor în interior se poate face extrem de simplu. Întreaga bucată metalică pe care sunt „agăţate" componentele culisează în exterior asemenea unui sertăraş.

Ventilaţia în interior este asigurată de un ventilator de 120 mm poziţionat în partea din spate a carcasei care, împreună cu cel din interiorul sursei de alimentare, creează un flux de aer mai bun pentru răcirea procesorului.

Partea frontală este animată de un mic ecran LCD pe care sunt afişate date cu privire la temperatura procesorului şi a aerului din interiorul carcasei.

Să nu fiţi dezamăgiţi dacă observaţi că este puţintel mai măricică decât v-aţi fi aşteptat. Acest lucru nu este un inconvenient, ba dimpotrivă, se asigură o răcire mai bună, se pot instala componente mai multe şi mai performante şi... se poate lucra mai convenabil în interior. E o investiţie bună şi pentru viitor.

Ofertant: Soliton Computers, **Preţ:** 386 Lei

Icon7 D500 Wireless

Ofertant: Mikro Atlas, **Preţ:** 89 Lei

Curiozitatea noastră este uneori motiv de gândire pentru alţii. De exemplu, Icon7 a gândit un mouse dedicat celor care navighează mult pe internet. Este un model fără fir, care înglobează tehnologia EnergyMAX ce reduce consumul de energie, astfel încât acumulatorii sunt la datorie preţ de 10-12 luni.
Partea interesantă însă abia acum urmează. Pe suprafaţa lui D500 se găseşte butonul minune.
În timp ce navigăm pe toate mările şi oceanele internetului, e posibil să întâlnim cuvinte sau fraze pe care nu le înţelegem.
Pentru a ne fi explicate, trebuie să selectăm acele cuvinte şi să apăsăm acest buton minune de pe mouse. Imediat se va deschide o fereastră nouă a browser-ului în care ne este afişată o pagină Google, unde apar rezultatele căutării cu acele cuvinte selectate anterior.
Această procedură poate fi executată cu orice cuvinte din documentele electronice din sistemul de operare Windows, fără a mai fi nevoie să instalaţi vreun driver sau alte aplicaţii. Cool.



Dell Studio Hybrid

Finally… it's here





În sfârşit, zvonurile au devenit realitate. Au apărut pe piaţă sistemele desktop cu cele mai reduse dimensiuni. Da, e adevărat. Nu mai e nevoie să ţinem prin casă acele cutii din tablă sau aluminiu, grele, zgomotoase şi hidoase. Cu puţină tehnologie „împrumutată" de la surorile laptop, cei de la Dell au pus în practică proiectul unui PC foarte silenţios, prietenos cu natura, performant şi extrem de atractiv. Deşi dimensiunile sale sunt foarte reduse, majoritatea utilizatorilor vor fi pe deplin satisfăcuţi. Dell Studio Hybrid pune la dispoziţie întreg arsenalul de conectori pe care îl întâlnim de obicei la desktop-urile clasice: 5 porturi USB, un conector FireWire, unul HDMI, unul DVI, cel de reţea şi, evident, cele pentru sunet. În minunata „cutiuţă" se găsesc un procesor Intel Core 2 Duo T8100, 4 GB de memorie RAM, un HDD de 250 de GB, o unitate optică DVD writer de tip slot şi... un card reader 7-in-1. Interfaţa Ethernet este de tip Gigabit, iar dacă preferaţi conexiunile wireless, notăm existenţa în interior şi a unui modul Wi-Fi compatibil cu standardul Wireless Draft-N. Cu excepţia gamerilor extremi, orice utilizator se va simţi excelent lucrând pe un astfel de „mini-PC". Spun acest lucru deoarece interfaţa grafică a intrat în atribuţiile cipului integrat Intel Graphics Media Accelerator X310.

Dell Studio Hybrid dispune de alimentare externă, care pentru unii ar putea fi un impediment, însă pentru sistemul în sine este o binecuvântare, deoarece cantitatea de căldură degajată de acesta nu se mai adună în interiorul carcasei. În stilul caracteristic Dell, acest sistem este livrat cu sistem de operare Windows Vista Home Basic plus o sumedenie de accesorii, printre care mouse-ul şi tastatura.

Ofertant: Partenerii Genesys, **Preţ:** 3688 Lei

Edimax BR-6424N Broadband Router

Protectorul reţelelor noastre



Ca în orice competiţie, preţul mic şi avantajele nenumărate vor conta întotdeauna. Cei de la Edimax sunt conştienţi de acest lucru şi vor să ofere, pe lângă acest router, şi un mic bonus. În momentul de faţă, orice dispozitiv catalogat drept router broadband face acelaşi lucru: împarte o conexiune la internet mai multor PC-uri din reţeaua proprie. Felul cum o face şi modul în care aceste routere ne protejează PC-ul de eventuale atacuri fac diferenţa. Procedeul de iniţializare, configurare şi optimizare a unui router s-a simplificat foarte mult în ultimul timp. La fel şi în acest caz. La o simplă apăsare a unui buton sau în cazul rulării unei aplicaţii foarte mici de pe CD-ul de instalare opţiunile de bază pot fi setate imediat. Cei care deţin cunoştinţe ceva mai variate în domeniu vor putea să realizeze setări mai complexe. Edimax vrea să fie şi mai prietenos cu aceştia, punându-le pe tavă chiar şi codul sursă al versiunii de Linux ce rulează pe router. „Tăiat" aproape după şablon Edimax BR-6424N dispune de un port Ethernet, de intrare WAN şi mini switch cu 4 porturi şi un modul wireless compatibil cu standardele 802.11 b/g şi 802.11n. Securitatea, pentru că aici e problema, este asigurată prin metodele clasice. Filtrare pe adresele de MAC, criptare WEP, WPA şi WPA2, QoS etc. Totuşi, cea mai sigură metodă pe care nimeni nu a reuşit să o „spargă" este implementată şi de către Edimax în acest model de router. Atunci când nu folosiţi conexiunea wireless sau nu doriţi ca eventuali nepofti să intre în propria reţea, apăsaţi un butonaş de pe spatele router-ului. Această procedură „hardware" activează sau dezactivează complet modulul wireless. Este cea mai sigură protecţie împotriva intruziunilor ☺.

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preţ:** 226 Lei

Logitech Cordless Desktop Wave Pro

Când ergonomia întâlneşte designul



Noua reţetă Logitech îmbină cu succes confortul mâinilor în timpul tastării cu designul futurist al acestei tastaturi. De aici a apărut şi noţiunea de „val". Cred că acest kit va avea un succes deosebit chiar şi în rândul gamerilor. Alături de tastatura minune stă un mouse la fel de interesant. Logitech MX 1100 este şi el „atins" de un design mai deosebit. Nu foarte multe modele de mouse-uri se pot lăuda cu o astfel de ergonomie; este ca o „strângere prietenească de mână".

Lucrurile frumoase nu se opresc aici. Tehnologia laser iese la interval şi, dintr-o simplă apăsare de buton, poţi ajusta numărul de dpi cu care mouse-ul îţi poate oferi precizie şi rapiditate în mişcări.

Dacă din întâmplare ţi se întâmplă să rămâi fără energie în acumulatorii mouse-ului, ei bine, nu trebuie să îţi faci griji. Producătorii i-au ataşat mouse-ului un conector USB prin intermediul căruia poate fi reîncărcat direct de la unul din porturile USB ale PC-ului.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 521 Lei

EVGA GTX 260 Core 216

Meciul continuă!

În urmă cu ceva timp vorbeam numai la superlativ despre cipul grafic HD4870 al celor de la ATI. Atunci am zis că voi aştepta cu nerăbdare replica celor de la nVidia. A durat ceva timp, ce-i drept, însă iată, a venit din nou momentul să bat toba.

Se pare că cei de la nVidia sunt conştienţi de performanţele acestui GTX260 şi au mai desfăcut câteva „şurubele". Astfel, cu puţin tuning al frecvenţelor şi dezlegarea unor shader-e, au reuşit să încline balanţa în favoarea lor. Rezultatul astfel obţinut a fost re-botezat GTX 260 216. După cum era de aşteptat, au apărut şi câteva „sample-uri" de plăci grafice dotate cu acest cip modificat genetic. Una dintre ele este realizată de către Twintech şi una de către EVGA. Voi insista asupra variantei EVGA deoarece ea a „înghiţit" pastila unui overclocking încă din fabrică. Puse rapid la treabă cu compilaţia de benckmark-uri Crysis Warhead, Call of Duty 5, Farcry 2 şi puţin de Fallout 3 a reieşit un plus în favoarea nVidia, de aproximativ 15-16 procente. Situaţia încă nu este clarificată definitiv. În cel mai scurt timp, ambii competitori vor lansa noi variante ale propriilor drivere, lucru care va influenţa această diferenţă. Rămâne de văzut.

Aşadar… ATI are mingea în teren… aşteptăm acum serviciul lor. Game On!!!



Ofertant: Distribuitorii EVGA, **Preţ:** 1100 Lei

Perixx Periboard 704 Laser Media Center Laser Trackball

Controlează-ţi distracţia



Controlul de la distanţă al unui PC ce joacă şi rol de centru multimedia este o operaţiune foarte enervantă. Pentru fiecare lucru, trebuie să te ridici de pe canapeaua sau fotoliul confortabil şi să începi să butonezi. Varianta scurtă a acestei poveşti este spusă de către Perixx, tastatura minune.

Datorită tastelor mai „înghesuite" această tastatură wireless are o dimensiune redusă aproape la jumătate faţă de una obişnuită. E ştiut că managementul unui PC se face şi mai uşor cu ajutorul unui mouse.

Aşadar, în această idee, producătorii au ataşat o „biluţă" ce joacă rolul unui trackball. Orice rotire a acesteia se transformă într-o mişcare precisă a cursorului pe ecran.

Ofertant: yourmall.ro, Preţ 255 Lei

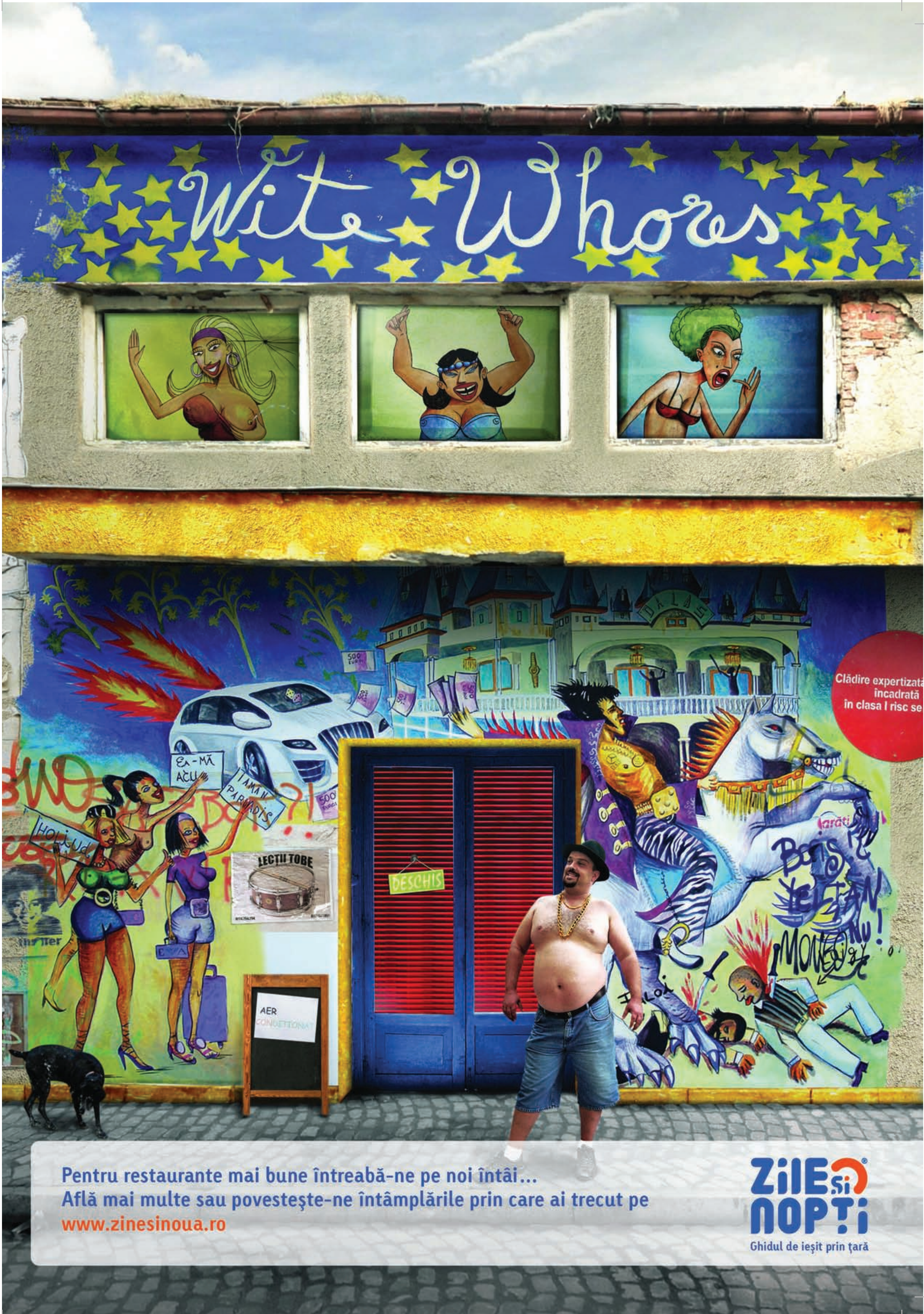
Seasonic SS-400ES & SS-500ET

Putere… accesibilă

De multe ori, am constatat că, în cazul unui upgrade major, una din componentele noi luate în considerare este o sursă de alimentare. Adesea, alocăm un buget destul de fix pentru această operaţiune şi atenţia ne este îndreptată către componentele de bază (procesor, memorii, placa de bază etc.). Sursa este cea care primeşte mai puţină atenţie, iar atunci apar problemele. Pentru astfel de situaţii, cei de la Seasonic ne prezintă două modele de 400, respective 500 de waţi cât se poate de reali, însă la preţuri mult mai rezonabile. Acest lucru nu se întâmplă din cauza rabatului la piesele din interior, ci la imagine. Ele sunt comercializate în variantă bulk, fără cutii sofisticate, fără manuale frumos colorate sau alte accesorii „nefolositoare". Foarte interesant.



Ofertant: Depozitul de Calculatoare, Preţ 157/207 Lei


Wite Whores
Clădire expertizată
încadrată
în clasa I risc se
DESCHIS
LECTII TOBE
AER
Pentru restaurante mai bune întreabă-ne pe noi întâi...
Află mai multe sau povesteşte-ne întâmplările prin care ai trecut pe
www.zinesinoua.ro
ZilE şi NOPŢi
Ghidul de ieşit prin ţară

2009 A TRUE STORY

În umbra marelui Blair







Într-o vreme, o echipă de „producători", un camcorder şi o fetiţă obraznică puteau să conducă la o singură finalitate. Se turna un filmuleţ cu decor simplu şi recuzită sumară, de obicei între 5 şi 35 de minute, care era vândut apoi unor companii obscure.
Companiile respective preluau materialul şi îl distribuiau pe site-uri speciale cu margine mov sau îl vărsau pe cablu după ora 01 am. Dacă nu te uitai – şi probabil n-ai habar despre ce vorbesc – e OK, nu te simţi obligat să-ţi întrebi părinţii. Oricum, vremurile respective au trecut. Camcorder-ele sunt din ce în ce mai ieftine şi mai performante, iar YouTube a devenit scena şi postul TV al atâtor talente neînţelese de societate.
Unde mai pui că, în 1999, trei studenţi cu o cameră s-au pierdut în pădurea Blair, au fost omorâţi de o vrăjitoare, s-au filmat în timpul ăsta (perverşii!), apoi au vândut caseta şi au făcut 250 de milioane de dolari... Tare, nu?

Aşa au apărut o serie de producţii video underground care de multe ori îmbină filmul cu web designul şi cu promovarea prin internet, conducând la ceea ce aş putea numi „noul val media". Un asemenea OZN este şi 2009 A True Story. Un serial în 13 episoade a câte cinci minute fiecare, susţinut de o pagină web drăguţ desenată şi popularizat prin YouTube.
Adresa este http://www.2009atruestory.com/ şi o simplă căutare pe Google vă duce unde trebuie.

America, keep the dream alive!

2009 este un film care se apropie destul de mult de stilul cyberpunk, cu acţiunea în SUA, home of the free, land of the brave. Ceva nasol se întâmplă în America lui Big Brother. Se pare că un experiment militar o ia razna sau de vină este chiar guvernul, care simulează un atac nuclear. Armata preia controlul, se declară stare de urgenţă şi se impune legea marţială. Constituţia devine un fel de act consultativ pe care boncancul lui Uncle Sam îl calcă fără jenă. Abuzurile se ţin lanţ. Se iscă revolte de stradă pe care armata le reprimă violent. Cu cât situaţia e mai verde, cu atât propaganda e mai vehementă. Sintagma obsesivă „America , keep the dream alive" devine de la o reclamă gen gumă de mestecat un fel de sentinţă inchizitorială prin care se justifică orice atrocitate. Dar speranţa nu moare aşa uşor. Prinsă în tot acest scenariu cataclismic, o fată frumoasă de 19 ani traversează deşertul Mojave în căutarea fratelui ei...

Cam asta e premisa unui film aproape SF, cu mesaj foarte politic şi care încearcă, se pare, să atragă atenţia asupra fragilităţii societăţii americane. Există de toate: intrigă socială, probleme adolescentine, sex, şi toate încap în 5x13 minute, pe un ecran minuscul de YouTube şi într-un jurnal media.

Camcorder-ul

Turnat în manieră gonzo, tehnica filmului este de a împărţi acţiunea în două planuri. O cameră este a fetei de care vorbeam, pe nume Sara Ford, care ţine un videoblog şi care înregistrează tot ce se întâmplă cu ea. Cealaltă cameră este montată pe casca unui soldat (Adam Ford, fratele ei). Prima urmăreşte evoluţia adolescentei care încearcă să evadeze din lumea în care e prinsă şi să-şi găsească fratele. A doua, un mic pluton care vânează doi soldaţi dezertori. Fatalmente, cele două viziuni se vor întâlni. Pe lângă aceste două camere, în film mai apar din când în când imagini din interviuri şi chiar şi efecte speciale (cum ar fi explozia unui avion, chiar la început), dar acestea sunt făcute doar să-ţi dea impresia unui ambient şi sunt realizate cu tehnici minimaliste.

E greu de spus dacă strămoşul unor asemenea producţii este Blair Witch sau sunt mai degrabă videoblogurile. Poate puţin din amândouă deoarece există acţiune (ca în BW), dar de multe ori ai senzaţia că personajele se confesează în faţa camerei.
Minute întregi de dialog cu un jurnal video real sau fictiv. Indiscutabil, Godzilla genului este Blair Witch. Acesta a fost lansat în 1999 cu o idee foarte originală de marketing. S-au publicat mai multe frânturi filmate şi a fost împrăştiat zvonul că participanţii ar fi murit în timp ce anchetau nişte fenomene oculte într-o pădure bântuită.
Apoi filmul a fost editat, vândut şi în continuare este proiectul care a adus cel mai mare randament financiar. Wiki informează că pentru fiecare dolar investit s-au scos 10 mii de dolari beneficii.





Conceptul de filmare nu e rău și scutește filmul de o grămadă de bani aruncați pe extra-uri. Tot pentru a umple golurile, o tehnică foarte frecvent utilizată este introducerea voită a paraziților pe imagine. Asta îți creează uneori o stare de stres, dar adaugă un plus de realism de care genul acesta de filme are nevoie. Evident, decorurile folosite sunt și ele minimaliste. Un apartament, o baracă și un deșert foarte întins și prăfuit, lucruri de care America nu duce lipsă. Cu toate astea, într-un fel psihedelic, te fac să intri în atmosferă și să te concentrezi asupra dialogului. S-ar putea spune că deși e apexul cinematografiei, filmul web parcă s-ar apropia mai mult de teatru din punctul ăsta de vedere. Oricum, proiectul ESTE unul foarte ambițios și cel puțin la capitolul tehnică militară, stă foarte OK. Soldații au toți uniforme, arme de asalt, stații radio etc.

Sunetul

Realizat OK, din punctul meu de vedere. Muzica electro este chiar o reușită și te duce în atmosferă acolo unde bugetul te lasă descoperit. Coloana sonoră e plină de blip-uri electronice și paraziți audio, ca în orice cyberpunk. La capitolul muzicieni, apar și NineInchNails și mă întreb: producătorii au dat bani pentru asta sau sunt prieteni de familie cu vreunul dintre trupeți?

Actoria

Ha! Aici vine partea mea favorită. Chestia e că întotdeauna am avut o preferință pentru producțiile de amatori, deci pentru mine e OK. Ce pot să vă zic – are și momente bune, dar și momente proaste. Clar, nu vă așteptați să vedeți un Shakespeare Theatre Company, încercați mai degrabă să înțelegeți munca unor oameni, făcută cu sinceritate și din pasiune. Uneori o să vă stricați de râs, dar pentru mine asta e chiar partea cea mai bună. De exemplu, când o văd pe păpușica aia în bikini lamentându-se în fața camerei, pentru mine filmul face toți banii. Pe scurt, este o ALTĂ cinematografie, așa că cei cu idei preconcepute pot să rămână la ușă.

Producția

Oamenii de bază sunt Tony Valenzuela (scenarist și regizor) și Jeffrey Hunt (scenarist și cameraman).

Să nu credeți totuși că nu există și o echipă în spatele acestui proiect. La început, ai senzația că e turnat undeva într-o parcare, în spatele blocului, cu bugetul de alimente. Totuși, dacă citești lista de credits de la sfârșit, îți dai seama că până și pentru un proiect indie uneori este nevoie de o micuță armată. Adevărat, mai multe posturi se întâmplă să fie lăsate în grija unei singure persoane, dar cu toate acestea EXISTĂ o producție în sensul clasic al cuvântului. La capitolul ăsta, băieții au fost foarte organizați și conștiincioși, probabil că altfel nici nu ar fi ajuns atât de sus pe YouTube. De fapt, amploarea proiectului îl împinge aproape spre sfera comercială.

Continuare

Evident. Echipa anunță că va urma o nouă serie, care va fi distribuită începând cu ianuarie 2009.

Aștept să scriu și despre proiectele voastre!

Dacă ai o cameră video și idei, începe să filmezi. Scrie scenarii, regizează, joacă. De la Dostoievski la cyberpunk, nu ierta nimic! Oricine poate filma Star Wars în apartament dacă are o sabie laser. Nu te lăsa descurajat de anvergura proiectului 2009. Sunt alte proiecte mult mai mici și foarte valoroase. Sunt convins că prietena ta abia așteaptă să fie star într-o nouă producție Made-in-Beci, ca și prietenii tăi de bere. Ce ai de pierdut? Oricum, cu toții neam cam plictisit de televizor...

■ **Mandrake Root**

Dacă ai fi avut norocul, ca mine, să intri pe YouTube acum vreo două zile, ai fi observat că unul din thumbnail-urile promovate înfățișa o păpușică brunetă în maiou și bikini, care zăcea întinsă, cu o atitudine emo. Dedesubt scria 2009 a true story – ep.1. Chiar dacă ai fi vrut să vizionezi de fapt un curs online de matematici superioare, șoarecul s-ar fi îndreptat singur către clipul respectiv și, dintr-o dorință inexplicabilă, ai fi executat clic. Low budget, OK, dar publicitatea subliminală funcționează. Având în vedere că filmul e discutat și pe Times Online, cred că au pățit-o și alții...



Pe lângă film, se oferă și niște materiale ajutătoare descărcabile de pe pagina web, cum ar fi jurnalul fetei sau o bucățică de ziar, ce întregesc povestea. Este o marcă a producțiilor web să complementeze story-ul cu mijloace de acest gen. O idee ce rupe un pic monotonia filmului clasic și duce la o experiență un pic mai interactivă.





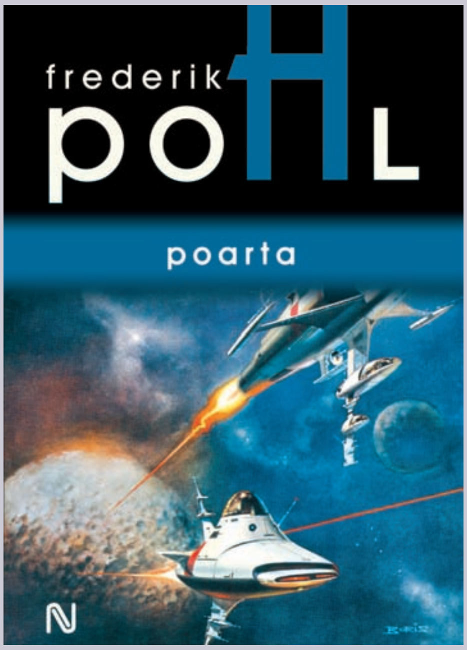


Titlu: Poarta

Autor: Frederick Pohl

Colecție: Nautilus

Traducător: Mihai Dan Pavelescu



Scriitorul și editorul american Frederik Pohl s-a născut la 26 noiembrie 1919 în New York. Unul dintre întemeietorii genului SF, a participat la cea dintâi convenție de science-fiction care a avut loc în Philadelphia în 1936, unde a început prietenia de o viață cu Isaac Asimov. A urmat liceul Brooklyn Tech, dar l-a abandonat înainte de absolvire. Între 1939 și 1943 a fost editorul revistelor Astonishing Stories și Super Science Stories. După participarea în al Doilea Război Mondial, a devenit agent literar, iar în anii '50 a revenit la activitatea de scriitor și editor. A fost distins cu Premiul Hugo pentru activitatea de editor al revistei If (1966, 1967 și 1968), la care s-au adăugat premiile Hugo pentru povestirile „The Meeting", în colaborare cu C. M. Kornbluth, și „Fermi and Frost". Romanul Man Plus (Proiectul omul plus) a câștigat Premiul Nebula, iar în anul următor Poarta a obținut toate marile premii SF: Hugo, Nebula, Locus și John W. Campbell Memorial. În 1992 a fost lansat jocul pentru calculator Gateway. În 1993, Frederik Pohl a fost desemnat SFWA Grand Master. Pohl nu s-a ocupat numai de science-fiction: a fost vreme îndelungată autoritatea oficială pentru Enciclopedia Britanică în privința împăratului roman Tiberiu, iar în 1980 romanul său Jem a obținut Premiul National Book.

PRIMUL VOLUM DIN SAGA HEECHEE

Premiile Hugo, Nebula, Locus, John W. Campbell Memorial, Apollo

„O capodoperă scrisă de un gigant al SF-ului, recompensată cu toate marile premii science-fiction." **ALA Booklist**

„Un roman ce pornește de la o premisă SF deosebit de incitantă. Stația spațială Heechee – cunoscută ca Poarta – este jocul suprem de ruletă. Șansele sunt minime, dar câștigul este atât de fabulos, încât există mereu jucători dispuși să-și încerce norocul." **The New York Times Book Review**

„O carte excelentă, unul dintre evenimentele majore ale anului." **Kirkus Reviews**

„Când un autor de statura lui Pohl spune că Poarta este cartea cea mai bună pe care a scris-o vreodată, atunci merită o atenție specială… n-o ratați!" **Isaac Asimov's Science Fiction Magazine**

„Primul volum al seriei Heechee conține, de fapt, două cărți intercalate: o aventură spațială despre primii exploratori ai universului și o examinare ironică a inteligenței artificiale printr-o prismă freudiană." **Analog**

„Pohl este un talent extraordinar și lumea viitorului imaginată de el este fascinantă." **Locus**



STAR WARS: THE CLONE WARS

Nu știu sigur dacă Georgie a rămas în pană de fonduri sau dacă se încearcă popularizarea deja foarte popularului Star Wars în rândul copiilor, cert este că 2008 ne-a adus și o animație din celebrul univers.

Acțiunea este plasată undeva între episoadele I și II, în toiul Războiului Clonelor. Tânărul Anakin, depășind statutul de băiețan-padawan, și-a călit neonul în mațele roboților de-a lungul luptelor câștigate alături de mentorul său, Obi-Wan Kenobi. Forța i-a crescut, ca și ambiția de a deveni cel mai Jedi dintre toți. În timp ce eroii despre care v-am vorbit luptau pe o planetă îndepărtată, fiul mafiotului intergalactic Jabba the Hutt este răpit.

Consiliul Jedi vede în asta ocazia perfectă de a-l îndulci pe reptilianul gigantic, salvându-i plodul și propunându-i semnarea unui tratat de liberă trecere a trupelor Republicii prin teritoriile controlate de acesta. Lucrurile nu sunt însă niciodată simple, mai ales cu toți complotanții Sith care mișună prin Univers...

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul dintre cele cinci romane Poarta de Frederik Pohl răspunzând la întrebarea:

În ce an a participat Frederick Pohl la cea dintâi convenție science-fiction (care a avut loc în Philadelphia)?

- 1936 ☐
- 1969 ☐
- 1696 ☐



Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ______

Cod Poștal ______ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 februarie 2009. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna martie 2009 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

film



Printre altele, personajul lui Anakin este foarte bine portretizat, mai ales că ajunge în (inițial) nedorita postură de a lua sub aripă o tânără Padawan, Ahsoka Tano, iar relația dintre cei doi revelează noi fațete ale eroului.

Animația este de bună calitate și realizată migălos (este foarte Star Wars, ca să zic așa), însă după mintea mea nu reușește prea bine să surprindă atmosfera și spiritul seriei. Nu o pot compara cu celelalte șase filme, mai grav este că până și serialul de animație bidimensională mi s-a părut ceva mai bun.

Totuși, fanii SW se vor bucura să mai devoreze o porție din sagă, iar copii care n-au mai auzit de Yoda, Vader & Co. (care-or fi și ăia?) vor deveni brusc foarte interesați să vadă mai mult. Bine făcut, dar cam ușurel ca intrigă și atmosferă, Clone Wars e un film perfect pentru relaxare în week-end și ca leac împotriva plictiselii. Dacă vreți „the real thing", trilogia inițială vă stă la dispoziție, fie ea remasterată sau nu.

■ **Caleb**



www.

www.well.com/user/argv/funny/deep.thoughts1

Pun pariu că sunt momente în care te minunezi și chiar te sperii de ce gânduri îți trec prin minte. Nu mă refer la gândurile tale legate de ce ai face dacă ai avea un milion de dolari sau dacă ai fi văr primar cu Brad Pitt. Ci la cele grele, despre viață. Cugetări care după părerea ta ar merita să fie alături de cele care au schimbat istoria. Alea jecta est, E pur si muove, Dacă ceva rău se poate întâmpla, atunci acel lucru se va întâmpla cu siguranță și alte asemenea expresii sau gânduri geniale joacă la pitici pe lângă ce ți-a trecut ție prin cap. Evident că cineva deja s-a gândit să-și arunce zicalele pe internet și a făcut o pagină plină numai cu asemenea minunate pilde și cugetări. Voi spicui câteva dintre ele, pentru a vă face o idee ce poate cineva să scoată din cap în marile sale momente de plictiseală. Așa că voila: „I believe in making the world safe for our children, but not our children's children, because I don't think children should be having sex.", „Probably the earliest fly swatters were nothing more than some sort of striking surface attached to the end of a long stick." Mă opresc aici.

home.nc.rr.com/tuco/looney/acme/acme.html



Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la copilărie și la desene animate, îmi aduc aminte întotdeauna de faimoasele produse ale faimoasei firme ACME.
Nu știu dacă sunteți destul de mari ca să fi văzut și alte desene în afară de Dragon Ball Z, dar pe vremea mea, acum o sută de ani, mai erau desene cu Road Runner, cu un cocoș și o găină, cu Lolec și Bolec, cu Bugs Bunny și cu încă vreo doi. Foarte multe dintre aceste desene aveau ceva în comun. O aveau pe ACME. A Company That Makes Everything. Cu ce se ocupă ea? Exact cum îi spune și numele, ACME este o companie ce face de toate.
Ai nevoie de un sistem de scripeți ce poate ridica un seif la distanțe impresionante pentru ca apoi să fie aruncat în capul boschetarului de sub geam? Sună la ACME! Nu ai nici măcar seiful? Păi sună tot la ACME! Ei au de toate.
Site-ul prezentat aici face o indexare a tuturor produselor ce au apărut în desenele animate de-a lungul anilor. Nu știu dacă sunt chiar toate, dar sunt muuuulte.

mmohub.org/mmorpg/mmorpg

Foarte multă lume care nu are ce face se apucă să catalogheze chestii care în mod normal nu ar avea niciun rost să fie aranjate în ordine alfabetică. De exemplu, iată un individ care a luat la mână fiecare mmo existent pe piață, l-a jucat și i-a făcut un review. Poate vă gândiți că sunt maximum zece, hai poate douăsprezece. Heh... nici măcar EU! nu mă așteptam să văd atâtea MMO-uri adunate undeva grămadă.
Foarte interesant este că fiecare review în parte a fost citit de o grămadă de lume, a fost notat și cine a avut ceva de adăugat, a făcut-o. Cu alte cuvinte, acest site este un loc excelent ce te poate ajuta să găsești un MMO în care să te regăsești. Cum ar fi Tantra Online. Glumesc, am vrut să zic Fairyland Online. Lăsând gluma la o parte, site-ul respectiv are peste o sută douăzeci de MMO-uri, dintre care unele dintre ele par chiar foarte interesante.





Imagine trimisă de Vlady Ioniță. Fiule, ești pe drumul cel bun.



Imagine trimisă de Flying Ronaldo. If you can't beat them, join them.



Imagine trimisă de Don Radu. Nou model de spinner-e.



Imagine trimisă de Lavric Daniel. Încălzirea globală e de vină.



Imagine trimisă de stuffy. Sigur îl prind radare-le de la noi.



Imagine trimisă de Don Radu. It's a kind of magic.



Imagine trimisă de Xilent Strike. Look ma' no head!

Câștigătorul din acest număr este Flying Ronaldo

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

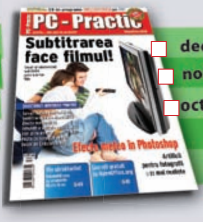
ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la **34%** faţă de preţul de copertă şi în PLUS PRIMEŞTI oricare DOUĂ REVISTE la fiecare abonament pe un an

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE
www.chip.ro/abo



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- Navigare GPS
- WLAN
- Word 2007
- SECURITATE
- WEBSITE



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728.

01/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 LUNI			45.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul Vogel Burda Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda:

☐	CHIP Special - Navigare GPS	9,98 lei
☐	CHIP Special - WLAN	9,98 lei
☐	CHIP Special - Word 2007	9,98 lei
☐	CHIP Special - Securitate	9,98 lei
☐	CHIP Special - Website	9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@vogelburda.ro

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Câştigătorii lunii noiembrie

Sistemul de răcire **ARCTIC COOLING Accelero Xtreme 8800** a fost câştigat de Ispas Ion din Corabia.

La concursul LEVEL împreună cu **HERCULES**, **camera web Hercules Classic Link** a fost câştigată de Sandu Dorin Traian din Piteşti.

La concursul LEVEL împreună cu **UBISOFT**, **jocul Beowulf pentru PC** a fost câştigat de Radu Călin-Mihai din Tecuci.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele **cinci cărţi Vânătorul de Jaguari** au fost câştigate de Tomoşoiu Paul din Călăraşi, Caracaş Gheorghe din Tulcea, Ionică Robert-George din Vălenii de Munte, Spân Gheorghe-Marian din Bistriţa şi Apostol Toma Theodor din Ploieşti.



Alţi câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele"

Vogel Burda Communications şi LG au încheiat un parteneriat prin care cititorii revis- telor CHIP, LEVEL, CHIP Special, CHIP Foto-Video Digital şi PC Practic, participanţi la campania „Extinde-ţi cunoştinţele", pot câştiga importante premii oferite de producătorul sud-coreean. Astfel, în perioada 30.09.2008 – 28.02.2009, cei care vor valida online codul unic de promoţie inscripţionat pe CD-ul/DVD-ul revistei cumpărate vor putea câştiga importante premii.
Iată şi noii câştigători:

- **MICRO SYSTEM - LG Pleşu Diana din Tecuci, jud. Galaţi**
  Codul câştigător EEEC-01BD-3901-AC7E-CC95
- **SISTEM BOXE 5.1 LG - Emeneth Istvan din Timişoara, jud. Timiş**
  Codul câştigător 3D05-BDC2-61F3-C1D7-E508
- **TV LCD LG - Stănescu Cristian din Slatina, jud. Olt**
  Codul câştigător F2EA-268E-EAA2-4BC4-3F33

Info: www.chip.ro/ Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@vogelburda.ro sau la numerele de telefon 0268 415158, 0268 418728.

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un set de boxe Hercules XPS 2.0 10



Ce conţine testul comparativ din acest număr?

a. mauşi ☐
b. becuri ☐
c. bretele ☐

Nume, prenume ____________
Cod numeric personal ____________
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

IANUARIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 februarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna martie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc World of Warcraft: Battle Chest pentru PC

GameShop.ro



Cine este Vladimir Ciolan?

a. un rotofei inofensiv din Braşov ☐
b. un controlor de bilete din Vaslui ☐
c. un suc de mere ☐

Nume, prenume ____________
Cod numeric personal ____________
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului dedicat jocului Left 4 Dead din acestui număr al revistei.

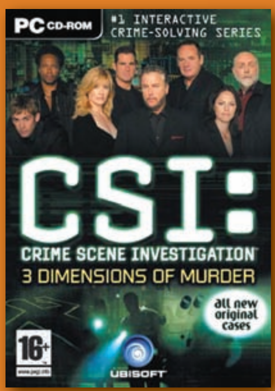
IANUARIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 februarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna martie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc CSI: 3 Dimensions of Murder pentru PC

UBISOFT



Care este alternativa la jocul WorldShift?

a. Savage 2: A Tortured Soul ☐
b. BiomAss ☐
c. Scavanger 3 ☐

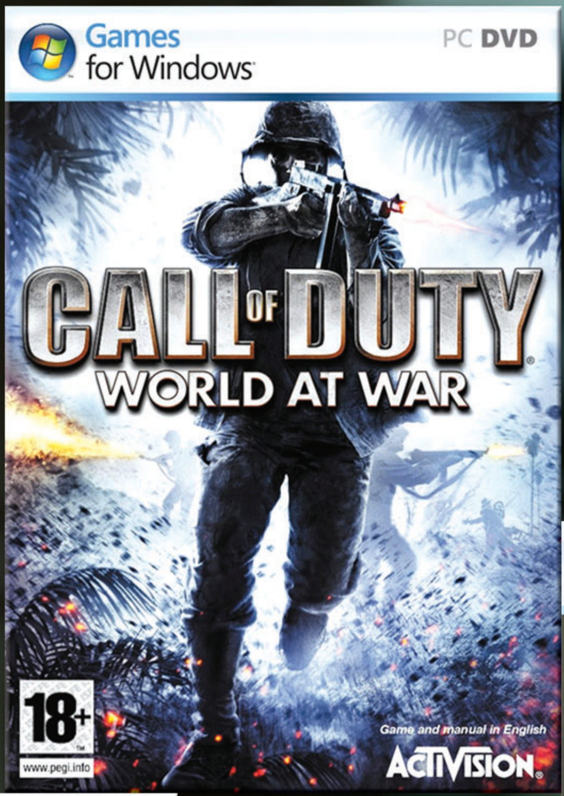
Nume, prenume ____________
Cod numeric personal ____________
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului dedicat jocului WorldShift din acestui număr al revistei.

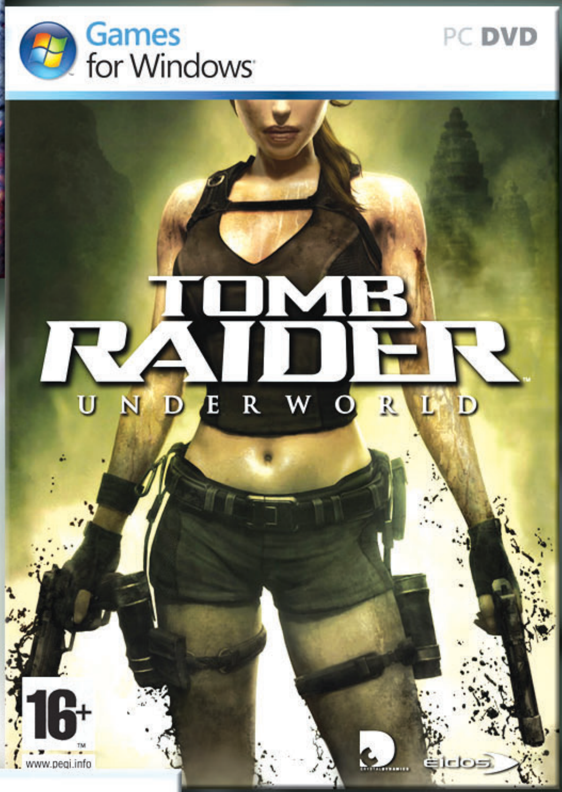
IANUARIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 februarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna martie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NEXT ISSUE



Oare ne mai cheamă mult?



Arheologie în stil Hollywood



Epic?



Sacri sunt strugurii...